

鉄血のオルフェンズ

第2回

コンプリート・コレクション

戦場の果てに 結ばれた“絆”

メカニック・キャラクター設定、さらにガンプラ開発秘話も網羅した
『鉄血のオルフェンズ』の完全読本

MOBILE SUITS GUNDAM
IRON-BLOODED ORPHANS
SECOND SEASON
COMPLETION

HOBSEY
JAPAN MOOK

MOBILE SUITS GUNDAM IRON BLOODED ORPHANS SEASON 2



機動戦士ガンダム
鉄血のオルフェンズ
第2期 コンプリーション



OPTION

SMITH - BLOODY ORPHANS



9784798614939



ISBN978-4-7986-1493-9

C9476 ¥2600E



鉄血の立体制作品集 発売中

ガングムウェーボンズ 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ 新

[発行元] ホビージャパン 定価: 本体3,400円+税

ガングム製作の手引き 9月30日発売予定

機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ

超・鉄血のガングプラ教科書

[発行元] ホビージャパン 定価: 本体2,500円+税

Hobby
JAPAN

© 2003 サンリオ MBS
Printed in Japan

STORY

3 鉄華団とマクギリス 風見達の反逆
4 各話ストーリー紹介
22 「THE END」その後の世界

CONTENTS

MECHANICS

23 ガンダム・フレーム
24 イオ・フレーム
33 テイワズ・フレーム
36 ロディ・フレーム
37 ヘキサ・フレーム
38 レギンレイズ・フレーム
40 グレイズ・フレーム
42 ヴィルキーリア・フレーム
43 ゲイレール・フレーム
44 モビルアーマーTM
45 その他
48 「THE END」厄災戦、そして大戦後の「フレーム」

CHARACTERS

49 鉄華団
50 ギャラルホルン
64 タービンズ
71 テイワズ
74 その他
76 「THE END」独立の果て

SPECIAL INTERVIEW

78 長井龍雪×鶴尾直広【特別対談】
84 小川正和×千葉道徳×有澤寛×大張正己【座談会】
90 安永亮彦×西村悠紀【対談】

CREATORS COMMENT

97 「機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ」ガンプラ&グッズカタログ
106 「機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ 月刊」第2期紹介
108 ガンダムトライエイジ×「鉄血のオルフェンズ」
110 ALL CREDIT



機動戦士ガンダム

鉄血のオルフ

第2期

コンプリート・ジョン



STORY





MOBILE SUITS GUNDAM
SECOND SEASON
COMPLETION
THE BLOODED ORPHANS



9784798614939



1929476026002

ISBN978-4-7986-1493-9

C9476 ¥2600E

発行 K897
著者 カズト・吉田のキャラクターデザイン

本体2,600円+税

発行 07

Hobby
JAPAN

の贈呈・サンライズ・新規
Printed in Japan

決起する少年たち



火星の民間警備会社CGSでは、志願した少年たちを雇入れていた。しかし、その待遇は劣悪で、彼らは常に差別と暴力に晒されていた。だが、CGSが革命の乙女クーデリア・藍薙・バーンスタンの地球行きの衝突を防衛されたことから、運命は大きくなれりを見せる。クーデリアの命を狙う、ギャラルホルンとの戦いを機に、少年たちはクーデターを実行。CGSを乗っ取り、「鉄華団」を立ち上げる。

凄惨なる少年時代



貧困層で育った少年マクギリスは、ギャラルホルンのファーリド家当主イズナリオに拘われる。やがてその知性と力で認められ、「妾の子」という名目で跡取りとして同家に迎えられた。そして、ここでカルタ・インナーとガエリオ、ボードウインに出会い、幼い頃から共に過ごすことになる。この時点で少年に恐るべき野心があることに気づいた者は少なかった。

火星での邂逅



桜・ブレッケルの農場へ手伝いに来ていた三日月・オーガスたちは、ギャラルホルン監査局の特務三佐となったマクギリスと運命的な出会いを果たす。内に秘めた野望を押し隠し、同僚のガエリオと幼りの友情を育んでいたマクギリスは、貧困の底から自らの力のみで翻ちも上がっていく鉄華団の俊に衝撃を受ける。それは、マクギリスが思い描いていた理想の強さであった。



革命の騎士団



団長オルガ・イヅカに率いられる鉄華団の撃退戦は続く。ギャラルホルンや宇宙海賊の妨害を跳ね返し、大企業イクイズに認められ、その傘下に入ることになる。中でもガンダム・バルバースを自在に操る三日月の戦闘力は凄まじく、不利な裏を勝利に翻していった。そんな彼らを、植民地で磨がれてきた人々は、革命の乙女を守る騎士団として英雄視するようになっていった。

仮面の下で



地球に帰還してからのマクギリスの動きは目まぐるしい。ボードウイン家との妻子離縁など義父イズナリオによるギャラルホルン内での勢力拡大に便乗する形で、隠蔽されていた阿納耶識システムの研究も進行していく。これに関しては、自らがガンダム・バエルを起動することが目的であった。さらに仮面の男モシスターを名乗り、苦境に立つ鉄華団へ援助の手も差し伸べている。

彼らが目指す場所



地球上に到達した鉄華団はクーデリアの交渉相手、薔薇・東謙ノ介をアーブラウ代表は見つめかせるためにエドモントンへ向かう。そこまでのギャラルホルンとの戦闘の中、多くの仲間を失なながらも、彼らは「家族」としての結束を高めていく。華政、阿納耶識システム搭載のグレイズ・アイアンを追掛け、勝利をもぎ取るも、彼らの歩む先には、戦いがつづきとい続ける……。

解き放たれた野心



鉄華団が地球に到達してから、マクギリスの活躍はさらには加速する。鉄華団に敗退を続けるカルカをそそのかし、バルバースとの決闘で死に倒れる。さらにエドモントンでは、自らモルスツを廃り、ガエリオの前に立ち寄り、これを倒す。鉄華団の勝利の後、アーブラウ代表候補であったアントン・フリュウ議員との対立を暴くことでイズナリオを失脚させる。自らを愛した者を捨て駄とし、マクギリスの野望は続く。



暴力としてのモビルスーツの重要性も再認識され、各地で近藤時代のモビルスーツの復元と改造が進みモビルスーツの部数は爆発的に伸びている。

ギャラルホルンの轟撃が暴かれたことで餘りにではあるが世界は驚きを露げつつあった。鉄華団はその活躍が認められ、ティワズ直系団体となり組織規範を拡大。また、クーデリアはアーブラウ殖民地のハーフメタル採掘の一次加工輸送業者を担うアドモス商会を設立。だが、急成長を遂げた若者たちを扼する輩も多かった。クーデリアが執り行なう各植民地の代表を招いたハーフメタル採掘現場の视察、それを宇宙海賊「夜明けの地平線団」が狙う。クーデリア直面のために出動した鉄華団との激戦の幕が切って落とされた。



マクギリスはファリド親当主となり、さらに地図外爆破巡航剣合艦隊の司令に就任。艦隊の組織を改編し、地球上の各経済圏との新たな関係をも構築しようとしている。



さらにマクギリスは、火薬爆弾を申し出る。監査官時代から自らの会社により火薬生産部が新規化し、そのため管理区域が海賊船難などの原因により無法地帯と化しているというのだ。



マクギリスの火薬への手がかりは、自らの組織の職務を慢することを半筋と計らう。スカル・エリオン。だが、この時点ですでにマクギリスの野心は見抜かれていたのだった。

クーデリアの気分にあやかろうとするアリム、ギョウジアン、新規のハーフメタル長距離導体の視察について知っていた後を世んとクーデリアは鉄華団の出動を要請する。



自分になにかぬクーデリアはアリムにどうぞおまかせしながら言った。彼は、宇宙海賊「夜明けの地平線団」を立て隠す。クーデリア抹殺を画策する。



新団員を大奮に迎い入れ。ティワズ製モビルスーツも拡充。さらにアーブラウの革新顧問となり地球上にも出する鉄華団。彼らがその魅力をもじる企業に成長した。

KEYWORD

アドモス商会

クーデリアが設立した企業。ティワズと提携して火薬のアーブラウ調のハーフメタルの一次加工と流通を一手に引き受け、鉄華団と協力して銀元院や小学校の設立に尽力を怠っている。アドモスはクーデリアのかけての恩人であったフミタンドモスの性から取られている。



革命の乙女

火薬独立運動の中心人物であるクーデリアをいつしか人々は「革命の乙女」と呼ぶようになった。アドモス商会の壁に掛けているのは、「HISTORY OF REVOLUTION」という本に掲載されていたもので、クーデリアとフミタンドモスとの想い出の一枚でもある。

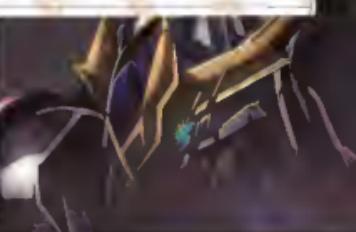


アキスの七月会議

火薬の独立運動家の集会。クーデリアが運営し、その演説が今まで散発的であった運動家のたまにどの方向性を見出させ、会議は大成功を収めたという。テラ・リベリオニスの代議アリムはクーデリアを世に送りさせた人物でもあった。

鉄華団の悪魔

ガントム・バルバースを瓶より、魔神の知能を抜き見せつけた三日月に敵が付けた二つ名。鉄華団内はもちろん、対戦するギャラル・ルルンや宇宙海賊などの組織にも三日月の魔力は知れ渡っており、彼を倒して名を上げようとする輩もいるようだ。



卷之三

KEYWORD

旗揚げ時の鉄華団は、その前身であるCGS本部をそのまま使用していたが、地球での活躍で名を上げた後は、多くの改修を行なっている。トイワズより新たに複数のモビルスーツを調達、そのための格納庫とエレベーターが増設された。かつて少年兵は境外で簡素な屋根を設けたスペースで食事をとっていたが、その食堂も拡充され、衣食住の空間は見違えるほどに整備されている。

団長室



鉄華団火星本部

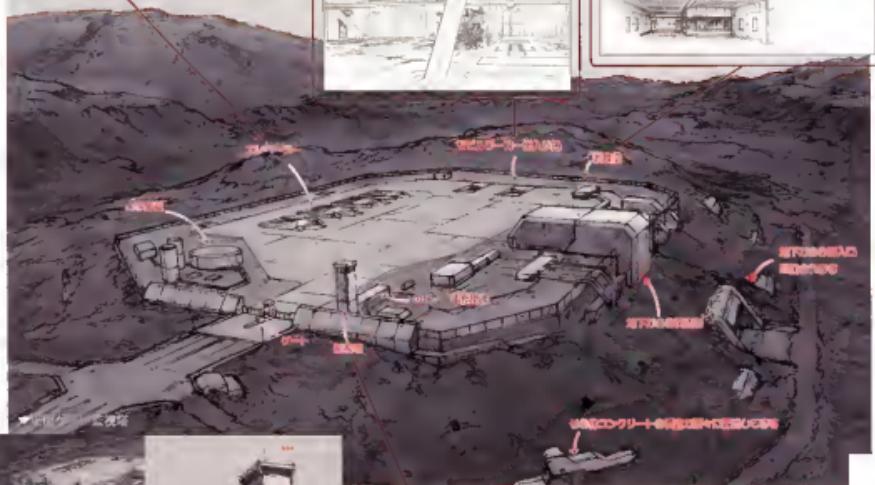
モビルスーツ格納庫



モビルワーカー格納庫



新食堂



監視塔・ロビー内部



第27話 嫉心の渦中で



バルバトスルブルスの登場によって夜明けの地平連団は撃退した。だが、それは宇宙海賊に打倒・鉄拳団の念をつのらせるだけであった。そんな折、マクギリスはギャラルホルンからの正式な依頼として、鉄拳団へ夜明けの地平連団討伐を依頼する。ティワズの許しも得て、ギャラルホルンの支援も受けることになり意氣上がる鉄拳団。だが、同じ頃、仮面の男ヴィダールの示唆により、アリアンロッドのオイカ・クジヤンの艦隊も地平連団討伐に向けて出撃していた。



鉄拳団は、活動家アリウムに全て奪われ、クーデリア抹殺を請け食っていたが、鉄拳団への怒りが沸き、アリウムの言うことに耳を貸さない。

鉄拳団の動きを諜ねながら、地平連団討伐を依頼するマクギリス。さらに部下の石動を支離に拘泥させる手当しの良さ、これも火尾での地獄圖めを発見したことである。



高空のシャトルより直接降り下し、夜明けの地平連団のモビルスーツ3機を撃滅する。三日月のガンダム・バルバトスルブルス。だが、無理を重ねたことがたり、せっかくの彼機も消耗不全に。

KEYWORD

・フレスレット



元々はアトラ・ミクスタが三日月とのアフレスレットとして作ったものだが、三人の針を深めたため、新たにクーデリア用を作成。三日月が黒、アトラが赤、クーデリアが白である。



第28話 夜明け前の戦い



鉄拳団はナノミミーダーベンを差し、敵の目を隠す。さらにサリビ、ホタルビを同調形態で一気に発進するコージー・セブンスタークの勢が冴え、鉄拳団の背後に食らいつく。

地平連団は3隻のみ残り、勢力を切った7隻を牽引させることでエイハブ・ウェーブの歎を絶え。サンバルは力押しだけでなく素手でもあった。



新たに出現したアリアンロッド艦隊、撃撃を受けた地平連団は撤退を開始。電撃を避がぐためにサンバルは自らモビルスーツ・ユートゴーを離し、窮屈へと躍り出る。



アリアンロッド艦隊からは、ジエリエッタ・ジュリスとオイカのギンギレットを中継としたモビルスーツ隊が出現。サンバルの苦を逃って鉄拳団との戦争戦が開始される。

かつての敵であったギャラルホルン先行艦1隻と合流、3隻の陣を組む鉄拳団。粗うは、地平連団の首領サンバル・ロイターが乗る艦艦である。だが、当初3隻と思われていた敵艦隊は、すでに全10隻を越え、待ち伏せをしていた。圧倒的な戦力差にも関わらず、得意の奇襲で敵艦隊の背後に回り込んだ鉄拳団は、持久戦へと持ち込むことに成功した。だが、そこへイオカの艦隊5隻が乱入。或いは、三つ巴の様相を呈し、混沌を極める。

画面の男ヴィダールことガエリオ・ボードワーン、エドモントンでの戦いでマクギリスに討たれた後は、ラスカルは、この時点ですでにマクギリスと鉄拳団の裏がりを完結していたようである。



KEYWORD

・弁当とバッグ

補給のために備進した三日月たちのために弁当を運ぶアトラが使用。持久戦ではモビルスーツだけではなく、パイロットへの補給が重要なカギとなるのだ。





混戦の中、三日月のバルバトスルブスの活躍により夜明けの砲撃陣団長サンドバルは鉄華団の元に落ちた。さらに鉄華団は海賊団と表で争っていた活劇家アリウムを倒滅し、かかる火の粉を振り払った。これら一連の迅速な動きの影にはマクギリスの影響力があったことは言うまでも無い。この件を機に鉄華団はマクギリスと提携、アリアンロッド艦隊司令ラスカルを共通の敵として見据えることとなる。

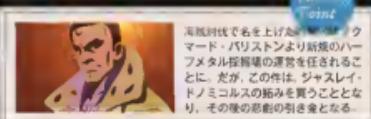


火薬に陥った鉄華団は、今回の火薬ともいえるアリウムを犯す。同時にテラ・リベリオースもギャラルホールによって拘束され、事件は速やかに処理された。

アリアンロッド艦隊シユリエットとの争奪戦を制して、ついに三日月のバルバトスルブスは、サンドバルのモビルスーツ、ユーゴーを撃破、地平艦隊は事実上壊滅した。



拘束されたサンドバルは、新参の鉄華団を拓み、狙う者はこれからも現われる続ける、と誓いつづ。この言葉は、まさに今後この鉄華団の運命を予言するものであった。



海賊討伐で名を上げたアリアンロッド・クラマー、パリストリーより新規のハーフメタル接続場の運営を任されることに、だが、この件は、ジャスレイド・ノミコルスの祐みを買うこととなり、その後の悲劇的引き金となる。



◆オフィスの電話

企業や団体の多くの多くが使っている電話。タッチパネル式で実質運営は有線式で体験台となっている。アリウムが使っていたのもこのタイプである。

KEYWORD



KEYWORD

◆新桜農場

ダリファン兄妹の相母、桜の経営する農場。CGS時代から鉄華団とは恩意があり。現在は提携関係にある。敷地内にはアドモス商会が運営する孤児院や三日月専用の農園も設けられている。



◆鉄華団地球支部

アーブラクの軍事顧問となった鉄華団の指揮機関。チャド・チャガーンが主導役を務めるが、実質運営はテラウスから派遣された監修役ラディーチュ・リロトが行っている。かつてエドモントンの隕石での熟成となった臘金を改修して使用。モビルスーツ搭乗庫も2棟増設され、火星本部からの新型駆入を持ち受けている。



第30話 アーブラウ防衛軍発足式典



アーブラウ防衛軍発足式典の当日会場。会場である講堂の前には、モビルフーカー隊が並ぶ。また会場周辺には警備のため防衛軍と新軍団が配備されている。



式典直前、荷苗の玄関に隣の花瓶が置かれている。いち早く異常に気づいたチャドは身を屈めて荷苗を庇うが、ふたりとも危機不明の重機を買ってしまう。



火屋本部との連絡が途絶する中、事実上の新軍団本部リーダーとなつたタガキ。彼の前に荷苗玄関を走るガラス、モックが現われる。彼こそ、この轟動の仕掛け人なのだ。



地獄支那は、チャドを中心ニ、タカキタクノ、宇宙海賊ブルワーズから解放されたアントン、アルトランドなどが緊密に組んでいる。



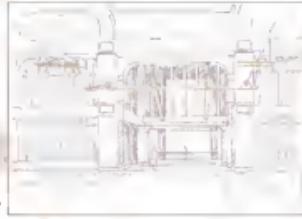
連絡途絶の地獄支那を基じた火屋本部は、モビルスージュ効能の輸入予定を前倒す。ヨージン、三日月、昭弘、アルトランドなどの主力に加え、荷苗の身を案とするケーテリアも地獄へ向かう。



応接室▲



◆通り廊下



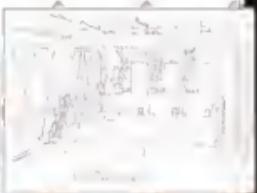
入り口ホール▶



事務室▶



モビルスージュ格納庫▶



KEYWORD



◆アーブラウ・SAU紛争

ラスターとマクギリスの争力闘争を起因とする仕組まれた紛争。毒苗を狙った爆発テロ事件を発端にアーブラウとSAUは険悪な状況に陥る。アーブラウ側は一方的に外交チャンネルを閉ざすと、両経済圏の境界地帯バルウォー半島に布陣。SAUは地球外縁軌道統制機動艦隊に調停を依頼するが、SAU偵察機墜落を発端に両軍はついに戦闘状態に突入した。



式典当日、議事室で起きた墜落事件。これにより指導者を失いたアーブラウは混乱



緊張状態の境界地帯付近、SAU側の偵察機が、アーブラウ側のモビルスーツに墜落されたエイバ・リーアターの手を受けて空落。この事故を発端に両軍は戦闘状態に突入してしまう。



SAU側から調停を依頼された地球外縁軌道統制機合艦隊も派遣を投入して、一方で事態を収束させようとしたが、アーブラウの欲張りの奮戦も手伝い、膠着状態に陥ってしまう。



アーブラウ、SAU両軍ともに実戦経験の無い新世代の部隊。だが、唯一経験豊富で機動力に勝る鉄華団をラスターの宦官ガランが巧みに操り、紛争を故意に長期化させていく。

第31話

無音の戦争



火星周辺での両経済圏対立でマクギリスに不覚を取ったラスター。だが、今度はマクギリスの本拠である地球圏内で動作を動かすことで繰り広がるが、アーブラウの真の狙いである。そんな大人の戦略に利用されたタカキやアストンら鉄華団の少年たちは、先の見えぬ戦いに日々に消耗していくだけであった。



初の鉄華団同士の戦力衝突に、世界中が注目する中、すでに半島が絶縁してしまった。調停を依頼されたマクギリスは、現状を打開するために自らモビルスーツに乗り、前線へと赴く。



火星から3回戻り、ようやく地球圏に到達した鉄華団長ユージン率いる鉄華団。だが、アーブラウは非常事態宣言を理由に鉄華団のシャトル着陸を許可しない。

KEYWORD

◆鉄華団の食事



かつてのCGS時代は大人たちに比べて貧乏い食事をとっていた鉄華団の少年たも。そのせいは缺からか、本部改修の際には食事を設営するなど、こち食事に関しては気を使っているようだ。

◆汎用タブレット



軍事関係から一般軍事まで、あらゆるシミュレーションで使われている多目的端末。これはタキの妹フウカ・ウツのタブレットで、学校の勉強などで使用している。

第32話 友よ



自らグレイスリッターに搭乗したマクギリスを銃、車両のタカキとアストンが撃撃。マクギリスといえども阿那露衛システィムによる2機のモビルスープル手では苦戦を強いられる。



岩戻の末、マクギリスはアストンを元に至らしめてしまう。火薬の誤認本末の到着により、ようやく虚偽の粉末は終わりを遥るが、その慣性はあまりにも大きかった。



KEYWORD

・アグニカ・カイエル

危機難を終的に生き、ギャラルホルンを剥ぎ取った個性的な人物。三日目に弱地を救われたマクギリスは、その後にアグニカの姿を見たという。幼い頃からマクギリス自身の心の支えであり、到達すべき姿であるらしい。



・鉄華団野営地

鉄華団は自らより鉄華団は西廻地点に拠点を確立し、敵の動きに合わせて正面軍を展開していた。前面にはモビルスープルやモビルワーカーが常時出撃態勢で待機している。だが、長期に及ぶ戦闘のため兵は疲弊している。



紛争勃発から、すでに1ヶ月が経過していた。事態を打擡すべく前線に赴いたマクギリスだったが、ガランの軍にはまり弱地に立つ。危機を救ったのは三日月のバルバースであった。閉鎖されたアーブラウ羌若塙を諭め、SAU経由で迂回路を取ったのである。撃退したガランだが、地球支部の内通者ラディーチェの自白により、逃げ場所を鉄華団に説得され、あえなく期限を逃げる。幾多の犠牲と共に仕組まれた紛争は終焉を迎えた。



作戦失敗を見るや、配下と共に戦線を離脱するガラン。また、健太として次の戦場に赴くつもりだったが、一時避難船を鉄華団に寄附され、現地のガシオンに召められる。



窮屈を活きたガランは警戒ケイレルと共に自爆。すべてのデータは機体のソフトウェアで蓄積していたため、事件の真相を解き明かすことには不可能となる。

ガランと結託していた大柄切り者ラディーチェを剥ぎ殺し、自らにけじめをつけタカキ。だが、これを機にタカキは鉄華団脱退を決意することとなる。



第33話 火星の王

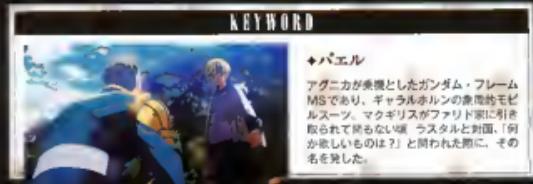


アーブラウ・SAU紛争終結から1ヶ月後。多くの犠牲を払ったにも関わらず、鉄華団は危機からも撤退を余儀なくされる。これはあまりにも激しく成長した組織の舵びの表徴でもあった。一方、マクギリスは、今回の一連の事件がラスターの烹じ金であることを確信、全面対決が近いことを予期する。彼は、鉄華団との共闘を強く要請すると共に、ギャラルホルン掌握の現には、火星支部の全権限を譲渡することを約束する。

地球支部連絡の手続をためアーブラウを訪れていたオルガをマクギリスが防ねる。共通の敵ラスターとの全面対決に備えて、さらなる同盟協定を結ぶことを要請する。



一方、クーデアリバは休憩中の無用を語る。自らの事を心地り、クーデアリバは後輩者として地球激進を考慮するが、彼女は火星で果たさねばならない使命があった。



KEYWORD

・パベル

アグニカが奉贈したガンダム・フレームMSであり、ギャラルホルンの象徴的モビルスープル。マクギリスがフレッド家に引き取られて帰らない以前、ラスターと對面、「何か欲しいものは?」と問われた際に、その名を発した。



「家族」である鉄華団を忠実に忠実へと導きたいオルガがどこで地球激進は戦士であった。そこへ待ちかかれる「火星の王」。オルガはマクギリスと共に、さらに進んでいくことを決める。

第34話 ヴィダール立つ



ティワズ鉄道会議の席上、ターピングの名通、ターピングはジャスレイの料理を擲げる。だが、火尾貴重の独占を期待するマクマードは、鉄華団の行動を看過することでその場を収めようが……。



ヴィダールは、サベルによる一蹴蹴艇法を極め、聞く間にコロニー爆撃集団のモビルスーツを撃破していく。



さらに武大なる鉄華団を支援するためクーデアリアは、アドモス商会として火尾の裏通ノブリスト・ニードルに追加融資を払い出す。元の家人との取引はクーデアリアの心を離かずく。

マクギリスと本格的な共闘を決意した鉄華団は、火尾での株樹めを進めていく。だが、この密約はティワズの幹部たちに大きな波紋を呼ぶ。特に以前から鉄華団とターピングを快く思っていないジャスレイの追及は厳しく、結果的にマクマードの許は得るもののは前途は多難が予想された。一方、日々激化するコロニー騒動を横超すべく、ヴィダールに出撃命令が下る。その技量は、エースパイロット・ジュエリックをも感動させるものであった。

KEYWORD

♦トルトの一件

トルトカンバニーの管理下にあったコロニーでは、労働者階級の待遇は劣悪で過激がくさっていました。そこへ、地獄を目指していた革命の乙女クーデアリと英豪である鉄華団が立ち合つたことにより、一時過激派が蜂起。コロニー全体を巻き込む暴動へと発展した。これを契機として、その後も各地で暴動は続いている。



♦THE LIFE OF AGNIKA KAIERU

マクギリスの姫君、ギャラルホルン創始者アグニカの傳業を承えた伝記である。フリード家に引き取られて間もなく、この本を偶然手にしたマクギリスは、アグニカの絶対的な力と、彼が実現しようとした自由競争社会に感動する。その後のマクギリスの行動原理を決定づけたと言つても過言ではない。

第35話 目覚めし厄祭

鉄華団を悩むジャスレイは、その監視を強化し、自らもギャラルホルンに取り入ろうと暗躍する。ティワズから管理運営を譲渡されたハーフメタル探査所から出土した大型メカは、厄祭の元凶でもあったモビルアーマーと対面する。この事態に早急に対処すべく現場に向かう鉄華団とマクギリス。だが、この動きはジャスレイを通じて、アリアンロッドの面々にも知られるところとなっていた。



ハーフメタル探査現場を経たマクギリス一行の前にオオのモビルアーマーが立ち塞がる。だが、そのエイハブ・ウェーブに反応し、モビルアーマーが起動してしまう……。



鉄華団を監視するジャスレイは、突撃された巨大メカの件で鉄華団とマクギリスが船底裏に火尾で会合することを突き止める。この情報を旧約のクジャン頭へと送りつける。



船底で監査中の巨大メカのサブユニットについて鉄華団はマクギリスに監査を依頼する。マクギリスは、これ一頭のメカ群をモビルアーマーであると断言する。

KEYWORD

♦JPTトラスト

ジャスレイが経営するティワズ直系の新團「黄金のジャスレイ号」を中盤に独自の魔術も所持する大企業である。かつて、イオクの父の代に交流があり、ジャスレイは、そのツカを西大陸に転用してアリアンロッドとのパイプを構築しようとした

♦モビルアーマー

奇跡的無人戦車として開発されたが、その後、人間の奇跡的無人戦車を運転する、その人口の4分の1を死に落とし、厄祭戦の元凶となつた。天災とも言えるモビルアーマーには魔術に反応し、コックピットを集中的に狙つてくる。

♦七星勲章

厄祭戦でモビルアーマーを倒した勇者にだけ与えられる最高の勲章。セブンスターの度数は七星勲章の数で決まったといわれている。ヴィダールは、マクギリスの強いが度数にあると説んだが、これは平計であつた。

KEYWORD

◆ハーフメタル採掘場

火星で育てられる希少金属ハーフメタルは、エイハバ・ウェーブによる電波障害を防ぐ特性を有しており、電子機器の保護には必須の素材である。採掘場には巨大な掘削穴が空かれ、その付近には護衛施設が建設されている。



プラント&オフィス棟▼▶



第36話 穢れた翼



補給と修理を担当するブルーマーマーは、ハシュマルは半永久的に駆除を繰り返す。



農業団はクリュセに続く渓谷地帯をモビルアーマーとの決戦場に選んだ。

イオクのモビルスーシ隊の不運な接近により巨大モビルアーマー・ハシュマルが約300年の眠りから覚醒した。かつて数億の人間を抹殺したという自動殺戮兵器は、イオク隊を一蹴すると、さらなる獵物を求めて移動を開始。それは農業団の拠点でもあるクリュセであった。農業団はクリュセに通ずる渓谷地帯でハシュマルを持ち伏せる。だが、部下の復讐に燃えるイオクの一暴がハシュマルの進路を変えさせてしまい、農業プラントが犠牲となる。



復活したモビルアーマーは生物のような滑らかで、かつ強健な動きでモビルスーシ隊を撃退。その動きは「地球で見た鳥のよう」と三日月でえ難了するものであった。

新たに七駆動車への戻路も増し、タマゴリス、モビルアーマーとの決戦に急ぐ集中、ヴィダールと連絡してしまう。



◆農業プラント

渓谷の南側に位置し、土壤開発中の円形緑化農地を中心収穫物加工プラントと居住区から成るハシュマルにあるビーム砲の一撃によって住民らどもが倒れてしまう。



第37話 クリュセ防衛戦



火垂で運命の再会を果たしたふたりの男。復讐を誓ったながらも治神に腕を回収するヴァイダー。だが、その動どう作にマクギリスはある男の生存を予想する。



天敵モビルアーマーを察知したガンダム・フレームは出力全開状態となるが、その反面、阿羅耶羅はハイロットを保護するためにリミッターを解除する。そのためバルバトスヒグションは撃沈せずに、

渕谷を埋没させ、ハシュマルとブルーマー群を分断させる作戦は悲劇を極めた。モビルアーマーに対してガンダム・フレームはリミッターが掛かり使用不能。さらにイオクの無駄な攻撃によってハシュマルの速度が上がり、足止めのための防衛ラインは突破されてしまう。だが、殺入されたフラクロスのレールガンは渕谷を崩し、分断作戦は辛うじて成功する。孤立したハシュマルの前にリミッターを解除したバルバトスルプスが立ち遅れる。



マクギリスと剣勇の立場を覆くためには、何としてもハシュマルを倒さなければならぬ。危険を冒してリミッターを解除した三日月のバルバトスルプスが撃ち



殺入されたフラクロスの長距離砲は、本來、禁止兵器ダインスレイヴを装備するグレーボーンの武器である。後にこの件をギヤラルホルンによって注文に取られることとなる



KEYWORD

・鉄華団野戦司令部



モビルアーマーのクリュセ便覈を防ぐために渕谷に設置。あ防衛ラインとの連携を密にして、だが、目まぐるしく変遷する戦況に苦戦を強いられる。



一度は、七星駆逐を一撃に倒したマクギリスであったが、モビルアーマー道治の朱光に眩しきれずに立ち向かう。だが、彼の威力は確実な想いをはるかに凌いでいた。



マクギリスを妨害し、ラスカルに七星駆逐をもたらすべく競争に駆けつけたシヨリエッタだが、そこでバルバトスとハシュマルの入間を認めた戦いを見せつけられることとなる。

第38話 天使を狩る者

リミッターを解除したバルバトスは、鬼神の如き機動性で、モビルアーマーを撃り去った。だが、その代償は大きく、バルバトスルプスは大破、三日月も右半身の自由を失ってしまう。一方、マクギリスも火星で遭遇した謎のモビルスースの搭乗者が、かつて自らの手で殺めたガエリオである、という確信を得るに至った。今回の一件に納得のいかないイオクは、名譽挽回のため、事もあろうに自らジャスレイへの接近を試みる。



自分で移動することもできない三日月だが、物に意に介してはいたいようだ。阿羅耶羅に連絡すれば、本來の船を取り戻し、バルバトスを撃滅することができる。



激戦中、メイスを失い、渕谷戦闘のバルバトスルプス。だが、石動・カミーチェのハルム・ディーゲ・リインカからヴァルス・ユーリア・バスターードを奪い取るとハシュマルの頭脳を即座に潰し、決着をつける。



火星での遭遇でガエリオの生存を確認したマクギリス。ラスカルが、その切り札を使うことを予感しつつ、それを試みるよう「本物の強さ」を手に入れんと決意する。



アリアンロッド艦隊との戦い直前に、ティエラスに迷惑をかけまいと、面を返すオルガ。マクマードは迷惑を残り、裏切りは許されないと念を押すのだった。



マクギリスの野心を解消しないラスカルを非難するイオクだったが、治神さを仄くその行動を逆にたしなめられる。だが、この一件でイオクはさぞ道を外れることとなる。

第39話 助言

鉄拳団への連携みを
暮らせりオクには、
思ひたうの言葉も耳
に入らず、ジャスレ
イと手を絶む道を進
んでしまう。



ジャスレイは黒黒込みに
イオクを丸め込み、黒黒
頭とターピンズをまとめて
きよにする策略を進
らす。



イオクのターピンズ撃撃
はアーランド艦隊の
艦隊の行動であり、マ
クガスも手が出来ない
だが、革命の導きをたの
とをめり、すべての向ふ
への連携を決意する。

イオクによるターピンズ一齊取り締まりが開始された。秘密
航路や君坂すら出でない事務所にまで及んだ徹底したもの
であった。その捜査の中で、貨物船より禁止兵器ダイインスレ
イヴが発見される。火星で鉄拳団のフラウロス用に使用した
弾頭をターピンズが手配したとされたが、これはジャスレイ
の手引きによるでっち上げの捜査であった。追法組織として
孤立した名前たちに危機が迫る。



ギャラルホルンの手出しの良さから、ティワズ内面に内通者がいると見抜く名瀬。

我慢を亦し出るオルカに、鉄拳団の介入は敵の思うと手出し舞葉を言い渡す。

KEYWORD

・ターピンズの結成

フリーの運び屋だった名瀬はアミタ・アルカと共に皆儀に立つ女性新通業者をまとめ上げる。ティワズ本隊に入つてからは、物語を拡充。構成員5万の巨大組織ターピンズを作り上げる。



・ダイインスレイヴ

ナゾラミネートアーマーでなく過剰な爆破力から使用、保有が禁止されている大型弾頭。この兵器が、その後の歴史を大きく変えていく。

第40話 燃ゆる太陽に照らされて



ターピンズ本隊は必至以上の大部隊で臨むイオク。ハ
ンマー・ヘッドの度重なる爆破信号を無視して、常備な
攻撃を繰り出す。



駆けつけた鉄拳団に本底であるターピンズを任せ、ひ
どいハンマー・ヘッドを振り、イオクの艦隊へ向けて炎
貴をかける名瀬。炎貴をかける名瀬、駆駆一隻を撃滅され
に懸念する。



さらに撃発理由の
黒黒兵士ダイス
レイヴを使い、
黒黒の爆弾船をま
で駆け廻す。この
航行が、その後の
状況に大きな轉機
を残すこととなる。

追法組織の両名を署せられ、孤立させられたターピンズにイオクの艦隊が迫る。怨きをもて怨れてティワズ本隊も手が出来ない。イオクは、炎貴信号も爆破信号も無視し、あろうことか禁止兵器ダイインスレイヴで民間輸送船を攻撃する非道ぶりである。鉄拳団はボルヌーの運用試験中と偽り、グシオ
シリベイタフルシティ、フラウロス、雷電号を派遣、ターピンズの逃走を援護する。仲間の退避の肩になり、名瀬とアミダは艦隊に特攻、散策した。

KEYWORD

アリアドヌ機器外にあ
る小惑星をそのまま利
用しており、300メー
トル級の宇宙船を運
送できる構造を持つ
。岩塊内には貨物搬
入搬出、倉庫、廃棄施
設などが設置されてい
る。



新開機レギンレイス・ジュリアで出発したジュリエタだったが、アミダの
首筋の前に為す術が無い。機体の性能
を理解するハロットの気泡の差を突き
つけられる。





名頭とアミダの仲間。道体は回数
できます。空の地の前で戻るダービンズと鉄拳団。ジャスレイは、
ここでも鉄拳団を発発してくるが、
彼らはかわすらと来る。



鉄軍団が名頭の布い合戦を
進める中で、マクギリスは
配下のライザ・エンザをリ
ーダーとする革命軍の青年



意気揚々とラスタルに報告するイオクであったが、本部から持ち出されたダイൻスレイヴの件をマクギリスが調査していると告げられ、遂に自重を促される。



ラフタ設備で爆発の
跡が切れた鉄砲団。ジ
ャスレイと戦うことは
ティワズを奪れること
を意味する。そんな鉄
砲団にマクギリスは運
命共同体として支援を
続けることを約束する。



KEYWORD

鹿星内にあるクマ
ぐるみ専門店 舞
のために戻ったア
グルミンを待つた
フタが立ち寄った
を思わせる表情の
見つけたところで
受けてしまう。



第42話

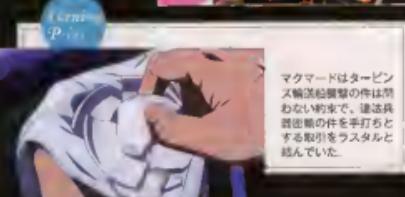
落とし前



社では圧倒的に上院のジャスレイ院長であったが、歎々の死神をくぐり抜けてきた鉄薙団の筋ではない。割りのバルバトスルブレスクが資金のジャスレイ号艦橋前に睡り立つ。



革命軍のライザは、アーブラウ・SAU紛争、イオクによるタービンズへの華別政革など、ラスタルおよびアリアンロッド艦隊の汚点を次々と暴露し、同志たちの奮起を促した。



ジャスレイのティワズ巣取り計画は、すでにマクマードの始るところとなっており、イオク艦隊も現われない。バリバイトスの超大型メイスが艦橋ごとジャスレイを叩き潰す。

マクマードはタービンズ輸送船襲撃の件は間わない約束で、達成兵器密輸の件を手打ちとする取引をラスタルと結んでいた。

第43話 たどりついた真意



革命軍によってギャラルホルンの地球本部が
イーンゴルヴは倒され、ヤンクスターーズの
ボートワイン、パクラサン、ファルクの三
家も拘束されてしまう。



ついに仇敵を取り、素顔を晒したガエリオ。
マクギリスの真顔が純粋な力の真髄であるこ
とを証明。いち早くバエルの祭壇に立つて
来たのだ。

地球本部を制圧し、打倒アリアンロッ
ド艦隊の声明を見届けたマクギリスは、
アグニカの乗機ガンダム・バエルを手
にすべく行動を開始する。バエルに參
み寄るマクギリスの脇前にヴィダール
が立ち塞がる。姿を現した仮面の男の
正体は、マクギリスに殺害されたはず
のガエリオその人であった。マクギリ
スは三日月のバルバトルブルブルクス
にヴィダールを迎撃させ、その間に、
ついに念願のバエルを手中に取めるこ
とに成功する。



マクギリスの救援にバルバトルズが現われる。
だが、アン・ダルトンの屋をベースにした
戦闘用機 Type-E の機動性は、三日月のそれ
と、まさに互角であった。



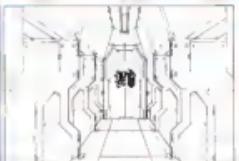
アンの実戦データを元に、自らに何種類かを推測していたマクギリス。アグニカの味が濃ると
される、バエルを操る者こそが、ギャラルホルンの頂点に立つただと宣言する。



バルバトルブルブルクスと互角の體質を見せたヴィダールで
あつたが、バエルがマクギリスの手に落ちたことを確信する
や、奮闘する。

KEYWORD

◆バエルの祭壇



ヴィーンゴルヴの地上にある祭壇。アグ
ニカのバエルおよびヤンクスターーズ各家のガ
ンダム・フレームを保管。ボートワイン家と
パクラサン家のガンダム・フレームは不在と
なっている。

◆祭壇への通路

第44話 魂を手にした男

ヴィダールという仮面を脱ぎ去ったガエリオは、マクギリストを遂にと戦い放つ。“アグニカ・カイエル”的威光を笠に着るマクギリストは、ギャラルホルンの地球上の能力全てを駆使するようボードウイン、パクラザン、ファルクの三家当主に挑戦する。だが、三家はあくまで中立の立場を堅持、結果、鉄華団とマクギリストは、2倍以上の戦力を持つアリアンロッド艦隊と対決せざるを得なくなってしまった。



ギャラルホルンの激突、パエルさま手中に収めれば、全軍が仕うと思ひ込んでいたマクギリスト。結果は事実上の戦死。アグニカもパエルも、すでにおとぎ話に過ぎなかつたのが……



中立を宣言する3家、集結こそされどキモ、パクラザンもまた、アグニカの淫威など倒していかなかつた。



マクギリストの底みの昔さで、鉄華団は前面に押し出されることに。オルガは激高する。



ガエリオを生き残人に、並にマクギリストの形状を暴露するララスクル、もはや敗闘は不可避。

第45話 これが最後なら



戦闘は数で勝るアリアンロッド艦隊有利の中で進められた。頼みの鉄華団もジュリエッタのモビルスーツ隊により、封じ込められてしまう。さらにララスクルは、革命軍に潜伏中のスパイに自軍に向かってダイансスレイヴを打ち込ませ、公然としかも大量の報復攻撃を仕掛け。これにより革命軍は窮屈に爆滅、鉄華団も多大な被害を受けてしまう。フラクロスによる決死の艦艇狙撃も失敗し、しかしもの鉄華団も万策尽き果てる。



ララスクルの老練な策は続く。革命軍の中に間者を忍び込ませ、自軍にて止兵焉ダイансスレイヴを打ち込まれたのである。忠実なる間者は即座に口実し、事実は隠蔽された。



禁止兵器の先制攻撃を受けたとし、公明正大にダイансスレイヴの底を薙しを放行するアリアンロッド艦隊。この狡猾な自作合戦により、マクギリスト軍は絶滅となる。



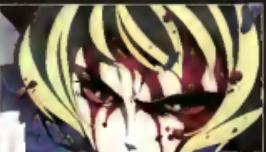
艦隊を立て直すべくマクギリストは自らガンドム・パエルで正面に立つ。だが、庫方の士気は上がったものの、戦闘を厭せるものではなかつた。



大破したホタルビの中にノルバ・シノの潜伏するガンダム、フラクロスを忍ばせる。ララスクルの乗る戦艦にダイансスレイヴによる長距離距離を放行。だが、ジュリエッタによる必死の迎撃で矢張り失敗。だが、この一撃が決まっていれば、戦局はかなり変わつたかもしれない。

第46話 誰が為

圧倒的なラスタルの前に、マクギリスと鉄拳団はナノミラーチャップに崩れて逃亡するしかなかった。戦力の半数を撃破され、残存部隊も満身創痍。それでもなお、ホームグラウンドである火星に逃げ込むことで勝機はあると確くマクギリス。アリアンロッドの最終砲は延び、火星支部の戦力も加えれば、鉄拳団にも逆襲のチャンスはあるというのだ。そんな、彼らの窮みを打ち砕くかのように、火星支部の浙江・プロト支部長が火星入港を拒否する。



ラウロスの攻撃から、ラスタルを守ったものの、ジュリエッタは、三日月による津波が攻撃を受け、重傷を負うこととなる。



ガエリオのキマリス
ヴィギールの魔族に
敵体砲台のマクギリス。
身を絞じてマク
ギリスを救う石動。
最終までマクギリス
の理想を信じた忠臣
は虚空に散った。



宇宙船アリアドネから逃れ、行方
をくらませたマクギリスと鉄拳団。
だが、ラスタルは「旅のえええ」と
余裕を見せる。逃亡場所が火星である
ことは、すでに発見されていた。



「最後」の勝負を信じた戦いに疲れた
鉄拳団。多くの家業を失い、心身共に
傷ついた少年たちだったが、すでに後
戻りは許されなかつた。

第47話 生け贋



ラスタルによりイズナリオとの
間に血縁が無いことを公表され
、マクギリスの地位での立場は消
失した。だが、浙江は今更での
愚鈍として火星への降下を制御
する。



ラスタルに自らを差し出す
ことで臣民の命をいがむする
オルガ。だがラスタルは、
鉄拳団をキャラルホルンの
失地復讐のための生け贋に
するという。



浙江の計らいで、何とか火星に降り立つことができた鉄拳団だったが、すでにマクギリスの軍旗は剥奪、自分たちも犯罪組織として指名手配されていた。銀行口座も凍結、資金も物資も漁えた鉄拳団。そんな彼らを徹底的に討ち滅ぼすことで、キャラルホルンの権威を回復すると宣言するラスタル。鉄拳団は危機のアーブラウヘ赴き、自分たちのIDを書き換えることで別人として生きしていく道にすべてを賭ける。



マクギリスとの
関係を清算する
ことで覚醒する
鉄拳団。だが、
すでにマクギリ
ス共々犯罪団
として指名手配
されてしまって
いた。



ID書き換え
に希望を見出
すも、すでに
本部の裏面に
はキャラルホ
ルンのモビル
スーパー隊が犯
罪撲滅を温らせ
ていた。

第48話 約束



アリアンロッド艦隊は全メディアを通じて、ギャラルホルンの艦船を製り反すべく活動マクギリスと彼に挑むする武装艦隊、敢第四への特許作戦を行うことを宣言する。

厄奈戰時代の送電ケーブル用トンネルを復旧させることで地下からの脱出を図る鉄華団。だが、それ以前に地底の薔薇園に連絡を取る必要があった。マクギリスのバエルが包囲網を突破する際にクリュエセハ車を走らせるオルガたち。薔薇園はHDの書き換えを執る。さらにアジーたちが地底までの航路を確保してくれるという。かつての仲間たちの協力を得て、生き延びる道が見えた、その時、ノーブリス配下の銃弾がオルガを襲う。



自らラスタルを討つべく、鉄華団本部を後にするマクギリス。ギャラルホルンの一船長程度ではマクギリスに太刀打ちできず、脚なく包囲網を突破するガングム・バエル。



地底の薔薇園とも連絡が付き、航路も確保した。薔薇園につくオルガをノーブリス配下の必要が襲う。その艦隊は立ち止まらず、進み続ける。



KEYWORD

+三日月の拳銃

幼い時から三日月が俳優としている参戦 オルガを守り、オルガの歎を告白し物語てきた。自分がついていくことができない三日月は、自分の単恋をオルガに託すが、その命を守ることはできなかつた。

第49話 マクギリス・ファリド

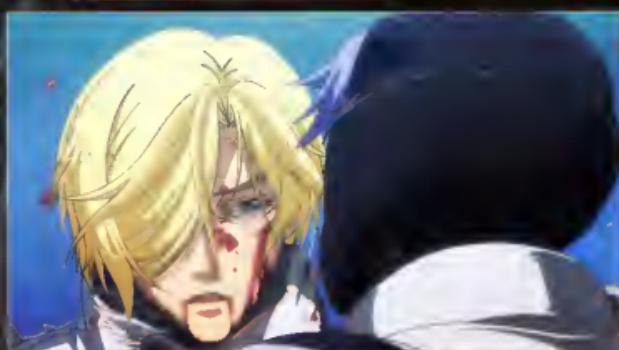


団長であるオルガを失い、ある者は懲罰ちに走ろうとする。走らせる鉄華団を止めたのは、三日月だった。団長の命令を尊重し、生き残るための喪いが開始される。

地底までの航路を踏み出す前のHD書き換え。鉄華団の生き残りの手段を指し示し、団長オルガは散った。その意志を繼ぐべく鉄華団は進み続けることを決める。ギャラルホルンの攻撃が衆人環視の中、開始される。トンネル復旧までの時間を稼ぐべく、バルバトスルブルスレクス以下モビルスーツ隊が迎え撃つ。一方、火星上空では、マクギリスの戦いが始まっていた。落石を逃がし、單身、ラスタル駆逐に挑むバエル、それをガエリオのキマリスヴィダールが迎え撃つ。



単身で戦場を次々と沈めるマクギリスのバエル。そして、それを迎え撃つガエリオのキマリスヴィダール。全軍が見守る中で宿命の一撃打が無闇にされる。



モビルスーツで重傷を負ったマクギリスは、アリアンロッド旗艦内に潜入。なおもラスタルの首を狙う。だが、ガエリオの鉄拳を受け、力のみを信じた男は危険である。



ついにアリアンロッドによる鉄華団特許作戦が開始される。仲間たちの脱出の時間を稼ぐために、バルバトスルブルスレクス以下モビルスーツ隊が打って出る。

第50話 彼等の居場所

鉄轟団の最後の戦いは続く。バルバトスルブスレクスとグション・リペイクフルシティ、2体のガンダム・フレームは魔神の如き戦いでギャラルホルンを圧倒する。だが、ここでも魔神を決したのはダイインスレイヴの鉄轟である。衛星軌道上から一斉襲撃され、ガンダム2機は大破。だが、仲間の逃亡が完遂するまで、彼らは敵と化すまで戦い続けた……。



危の因縁を逃がし、並び立つ2体のガンダム・フレーム、三日月のバルバトスルブスレクスと魔弘のグション・リペイクフルシティ。



フスターは攻撃の手を緩めない。近距離戦上からライム・スレイヴに上る長距離距離で完全にトドメを刺もうとする。大熱を引き裂く衝撃に三日月と魔弘の運命は……。



魔弘のグション・リペイクフルシティは不用意に戦いを挑んできたイオクと宿命の剣決を決たす。慎み重なる敵を道連れに、魔弘は笑みを浮かべた。



バルバトスルブスレクスもダイインスレイヴの破壊力に大破。三日月自身も重傷を負うが、鉄轟団の魔神の戦いは、まだ終わらない。



敗 miglior三日月、その敗の意味を問いつつ、東方ジュエリック、ついにバルバスは扉を折り、レギンレイズ・ジュリアに身を預けるように、その動きを止めた。



「今ここにアリアンロード魔神司令ラスター・エリオンの魔光の下に魔族は討ち取られた！」バルバトスの首を高く掲げるレギンレイズ・ジュリア。ここに「マクギリス・ファリード事件」は終わりを告げた。

その後の世界

神話の終焉



「マクギリス・ファリド事件」は、マクギリス本人の死によって幕を下ろした。一時は社会的利用を失いかけたギャラルホルンであったが、その抗争を早期に解決したことで改めてその力を世界に示した。またイシュー家、タジヤン家、ファリド家を失ったギャラルホルンはセブンスターズによる合議制を廃止、より民主的な組織として再編され、その初代表にラスター・エリオンが就任した。

新しい風



ラスターは事件を契機にギャラルホルン火星支部を縮小。これを受け実質的に間接統治を任せていた各地域統治者たる火星の経営者を廃止。経済圏の支配から脱した火星の各都市は火星連合を設立。連合議長としてターデリア・エスパ・ハーン・スタインが就任した。また、今まで人権を無視され、不正に拘束されてきた子供たちを救う「ヒューマンデブリ废止条約」も締結される運びとなった。

ターデリアが連合議長に就任した背景には、彼女自身の知名度の極にタービンズの一件でラスターと密約を交わし、さらに勢力を拡大したティワズの後押しが大きかったともいわれている。アーブラウの葬儀記念講堂で行なわれたヒューマンデブリ廢止条約の調印式で、ラスターと初顔合わせをしたターデリアは、あえて自らヒューマンデブリの家族がいたことを意味ありげに吐露した。

清濁併せ呑む



路肩に咲く野花



誰にも等しく権利が与えられる世界。マクギリスの目指した理想の一端は奇しくもラスターによって成し遂げられつつあった。そして人々は激動の歴史の影には鉄華団という戦いしか知らぬ子供たちが存在していたことを忘れていく。ターデリアがラスターへ故った言葉は、鉄華団は自らの中に生き続けている、という継やかな抵抗だったのかもしれない。

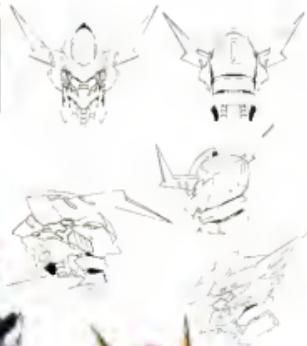
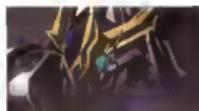




MECHANICS

ASW-G-08 GUNDAM BARBATOS LUPUS

ガンダム・ バルバトスルプス



【製品番号】ASW-G-08

【全高】19.0m

【重量】31.2t

【装甲材質】ナノラミネートアーマー

【動力源】エイハブリックター×2

【武装】ソードライス

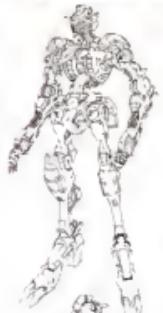
腕部200mm両

ソイングライス

腕部ロケット砲 ほか

【開発者】三日月・オガス

ガンダム・バルバトスを baz の工廠で改裝した形態で出撃隊で出撃隊を行なう三日月の戦闘スタイルを尊重し、旧バルバトスに比べて曲面を帯びた装甲の形状にすることで、敵の攻撃を受け流しやすいよう計算されている。なお「ルプス」の命名は「魔術師」によるもので、三日月にとって当初は興味が薄い相手だった。



意外にも接着剤の渡りが少ないことに新田翁のハッシュは驚く。競場では無軌道に参れまわっているかに見えたバルバトスルプスだが、実は芸者よく馴れていたのだ



アーブラウとSAUの戦いに瓶井と組けつける。その勇姿にマクギリスは伝説のアグニカ・カイエルを想起した。

◆ ガンダム・フレーム

baz の工廠技術陣の手により、内部の
 ガンダム・フレームと三日月の底辺推進
 部がシングルロードをうご調整され、機体
 の反応速度と機動性が向上した。ハッシュ
 マルの激戦の後、再び外装が塗装
 され改修される



baz ともいいうべきモビルアーマーのハッシュマルを前に、厄祭
 競技場に導いた駄大な力を引き出すバルバトスルプス。三
 日月に過度な懼れがけながらも孚捨する。

◆ MSトレーラー



鉄拳田で使われている大型推進車。
 对ハッシュマル専用に鉄拳田
 競技場本部からバルバトスル
 プスを搬入へ運んだ。かつて
 地球のミニニア島で旧バル
 バトスを絶せざる警備台代わり
 の車両と同じタイプである



通常時にメインカメラのズームアイは緑色に輝いているが、リミッターが解除されると赤々と発光。リミッターの削除はパイロットへの保護機能を失うことをも意味している。



ガルム・ロディを相手にした初戦時の直後、戦闘などの結果がオープンして放熱する。



頭部

頭部

◆ミニピュレーター



装甲が増設され、さらに強化になったガルム・ロディの装甲表面をも表さね。

◆コックピット

胴体

シートのコンソールには「BARBATOS LUPUS」の文字が浮かぶ。OSはティイワズ製のようだ。

背部



◆サブアーム



背中には伸縮式のサブアームが2本内蔵。クローラーが廃止され、靴に背中を見せていても、相手を攻撃できる。



背部ユニットの中央ブロックなどが構造などっており、高機動性を発揮する。



脚部
◆足裏

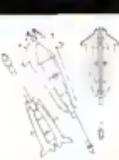


◆脚部ロケット砲

近中距離戦闘用の対戦用武器。どちらもティイワズの技術陣が開発によるもの。ロケット砲は把手が後ろに向いた状態でも射撃可能である。



ハシュマルの放ったビームに対して即座に反射して胴体をかぶ。アノラミネットアーマーの効能により機体や武器へのダメージを受けないまま、被撃との距離を詰めていった。



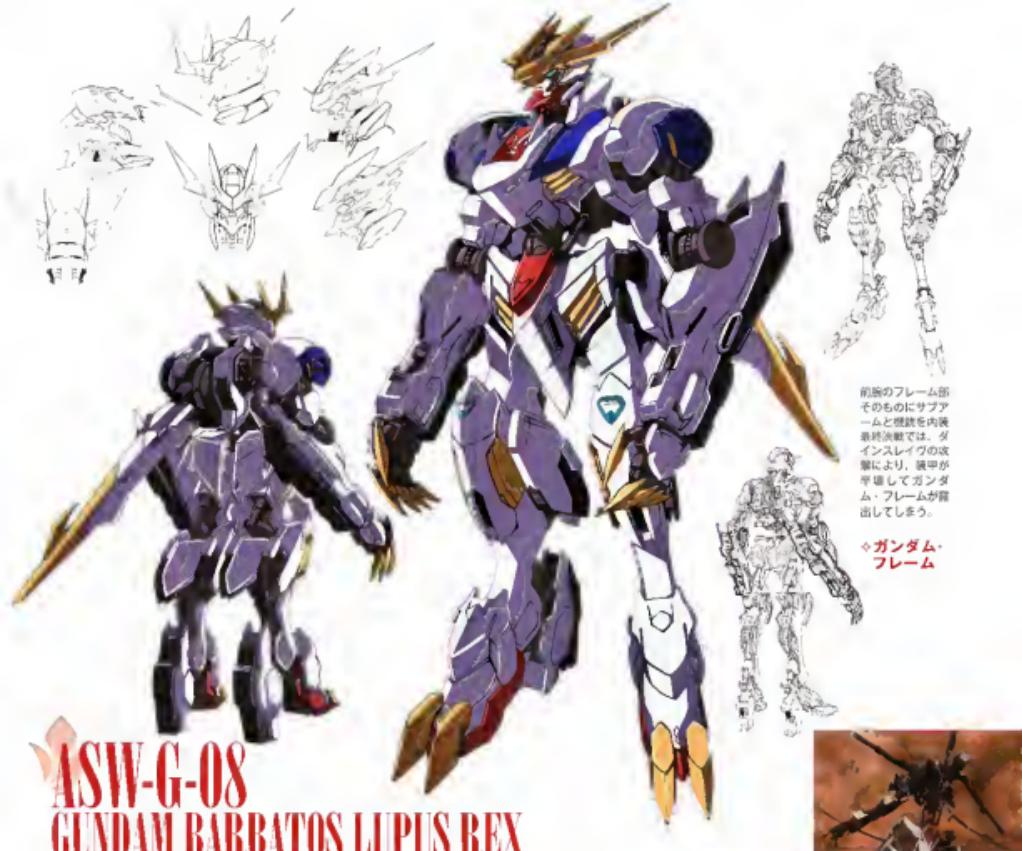
◆ツインメイズ

乱戦時を想定した主武装のひとつで、第2話より使用。背中にマウントできる。



ハシュマル戦では、ヘルムビーグ・リンクからヴァルキュリアバスターードを盾たること。





ASW-G-08 GUNDAM BARBATOS LUPUS REX

ガンダム・バルバトスルプスレクス

【型式番号】ASW-G-08

【全高】19.0m

【本体質量】32.1t

【装甲材料】ナラミネットアーマー

【動力源】エアバブリックターボ2

【武装】超大型メイズ、両腕レクスネイル

200mm砲

テイルブレード ヒール・バンカー

【発注者】三日月・オガス

バルバトスルプスの新しい型。ハシュマルとの激戦で奇烈なまでのダメージを負ったバルバトスルプスだが、内部のガンダム・フレームも含めた大規模な改修が徹底で行なわれ、両腕が長くなるなど、以前にも増して強烈さを感じさせるスタイルとなつた。特に大きく変わったのは背部のテイルブレードの存在で、これはロストテラトロジーともいえるハシュマルの尻尾を移植した武装である。その名前「ルプスレクス」は、マクギリスいわく「オオカミの王」を意味する。



決して敵うことの無い黙の軍。鉄砲团のエンブレムを胸部装甲に抱く。しかしレギンレイズ・ジュリアがこの装甲をもいたその面後、猛威を振るつていた三日月・バルバトスルプスレクスは沈黙する。



単体でモビルアーマーすら打破してみせた「悪魔」。その頭部はレギンレイズ・ジュリアによって高々と掲げられた。主を失った超大型メイズは今も火星の大漠で静かに眠る。

前脚のフレーム部
そのものにサブアームと砲装を内蔵
最終決戦では、ダイ
インスライヴの攻
撃により、装甲が
平壠してガンダム・
フレームが露
出してしまった。

◆ガンダム・
フレーム

◆超大型メイズ



大型の打撃用武器で、先端と末の派には伸縮式のバイルパンカーや内蔵対艦砲も後部に入れられた武装で、実際に黄金のジャスライドの艦艇を一撃で破壊してみせた。

式装



◆コックピット フロック



半身不遂となった三日月の状態を描み、今までの戦闘圖面がスライドする操作方式を廃し、操作中央ブロックが駆動する操作へと変わった

胴体



背部



テイルブレード 防禦用システムで機体と一体化した三日月の感覚どおりに生まれる。

◆ミニヒューラー



レクスネイルと呼ばれる弱い弾先第42話では傭兵のユーゴーの胸部にツメを刺したまま空疎距離で200mm砲を発射した



腕部



テイルブレードは既ね上がり状態にもなり、機体のバランスを割断する



左腕の前腕には200mm砲を内蔵している。通常型ではないが、通常発射は可能

足部



かかとにビールパンカーラーを装備している。

◆サブアーム



前腕のフレーム内には伸縮タイプのサブアームがある。高機動性に秀でた百景が相手でもクロウが勝利する



COLLAGE

戦場で変幻を遂げる「鉄華団の悪魔」

作品の主役をビルスースであるガンダム・バルバトスは、戦いの局面に合わせて外装を変えており、常に三日月とともに最前線で戦い続けた。それゆえに破損も多く、時には敵から剥奪した装甲を取り付けたり、また時には地上での戦いに合わせた装備に身を包めるなど、既代のTVアニメ「ガンダム」シリーズの主役機としては珍しい選択が展開されている。第1話の「バルバトス（第1形態）」から第41話初登場の「バルバトスルブレクス」にいたるまで、常に8形態もの変化を遂げることとなった（細かいカラーリングや武装の違いもカウントすれば、さらにそのバリエーションは増えまる）。

事实上の最終形態である「バルバトスルブス

レクスには、劇中で未登場に終わったもうひとつつのナザータイプがある。右脚のデザインがそれで、左肩にレギンズライズの装甲板を持ち、左腕がバルバトス第1形態時のものに戻されているスタイルだ。頭部左側のアンテナもへし折れており、どうやら機体の左脚を中心に著しいダメージが与えられたあの状態であることがうかがえる。バルバトス第1～2形態時の左腕の特徴であったガントレット（六角形の装甲板）が再び用いられるまで、一体いかなる過程があったのか……？ 本形態は1/144のプラモデルであるが、再現可能なので、匠の物語をイメージしながら製作に臨んでみてはいかがだろうか。



◆抱撃モード

ASW-G-64 GUNDAM FLAURUS (RYUSEI-GO)

ガンダム・フラウロス (流星号)

【製式番号】ASW-G-64

【全高】17.8m

【本体重量】29.9t

【装甲用】ソノララミネートアーマー

【動力】エアブリーカー×2

【武装】前部ルールガン

　　フラウロス専用120mmマシンガン

　　アサルトナイフ ショートバーレルキャノン ほか

搭載者】ノルバ・パン

鉄臂用に発掘した新たなガンダム、フレームの機体。発掘後ににおける整備、改修の時点でシメが搭乗することは半ばは決まっており、彼の姿見でマゼンタピンクを乳頭としたカッティングで塗装。シメにとって四代目の「流星号」となった。本機体の最大の特徴は背部の遮断推進砲撃ユニットを搭載した砲撃モードで、命中率の向上などを目的とした四脚形態への変形機能にある。達脚砲撃ユニットは砲身の長脚の組み合わせにより複数の発射モードを形成可能。



対ハッシュマル君で初陣を果たした シメは渾身の砲撃を「ギャラクシーキャノン」と呼んだ



◆ショートバーレルモード

通常のロングバーレル形態に比べて威力はやや落ちるが、砲撃モードへの変形際に能力を発揮できる。砲撃モードへの変形なしで充分な能力を発揮する武装としてフラウロス専用に開発された。伸びながらの飛翔にも対応しており、足組時に有用性を発揮する

◆ダインスレイヴ直結モード

砲身を含む砲弾ユニットすべてをつなげた形態

◆フラウロス専用 120mm マシンガン

120mm口径の火器 パック
パックにマッチした形状
でも発射できる

近接戦闘用の
武器も搭載

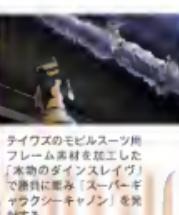
◆アサルト ナイフ



第40話では本形態で四脚形態へ変形し、ケタン参型のブースターを使ってタービンズの救援に向かった。

◆発掘時のガンダム・フラウロス

火薬のハイフレームが爆発場から延焼する寸前のままの姿形で発掘され、流星の工廠で整備改修された。本来の背部爆弾ユニットは搭載していないため、データをもとに復元。機体色はもともと白だった。





◆コックピット

ガエリオの部下である、アインの服を利用した阿那耶装
TypeE という独自のシステムを搭載している

ASW-G-XX GUNDAM VIDAR

ガンダム・ヴィダール

【型式番号】ASW-G-XX

【全高】18.5m

【本体重量】30.9t

【装甲材質】ナノミネートアーマー

【動力源】エイハブ・リクター×3

【武装】110mmヴィダール専用ライフル

バーストサーベル ヴィダール用ハンドガン

足部ハンターエッジ

【運転者】ヴィダール(ガエリオ・ボードワイン)

板面の男、ヴィダールが駆るガンダム・フレームの機体。却角陣の修復や調査はアリアンド艦隊のスキムジャック駆逐艦内で進められたが、モビースーツの動力であるエイハブ・リクターを3基も持つなど、操縦者と同様に速い多才な機体でもあった。その正体は変装したガンダム・キマリスであり、機体固有の周波数を特定されないようにエイハブ・リクターを1基多く増設していた。

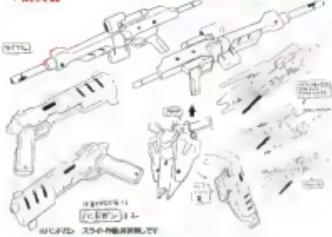


◆バーストサーベル

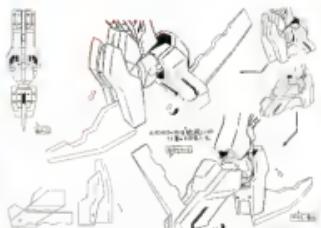


キマリスには無い武装も持ち、二丁のハンドガンを携行。フロントスカートに収納されている

◆脚火器



◆足部ハンターエッジ



つま先と踵(かかと)に仕込んだ刃
裏に上げや落としつけ、かかと落としな
どの攻撃時に使用されるが、刃を落とし
ての切断能力は無い



速近の射撃に対応する
110mmライフル。試
験的実戦の武器を本
機体で試用している。



ツインタイプの
カメラアイの左
側内部が露出
通常是黄色い眼
が巻く光る

ASW-G-66 GUNDUM KIMARIS VIDAR

ガンダム・キマリスヴィダール

「型式愛称」ASW-G-66

全高19.5m
本体重量34.5t
装甲材質:ナノアミノートアーマー
動力源:エイハーピアクター×2
武装:ドリルランス
ドリルニー
刀
シールド:はが

「搭乗者」ガエリオ・ポートワイン

ガンダム・ヴィダールが偽装を解除した形態で、ガンダム・キマリスの決戦仕様へと変換した姿。この形態は威嚇的な意味で新規には計画発されたものにあらず、亞祭戦の時代にも存在が確認されており、そのデータをもとに復元されたものという。ガンダム・ヴィダールの擬似阿修羅導入システムはそのまま復活されている。ガエリオはこの機体でマタギリストとの決戦に臨んだ。



ガンタム・ヴィタ
ルから引き続、キ
マリス・ヴィダールに
も搭載された。疑似
阿修羅導入システム



◆ドリルニー

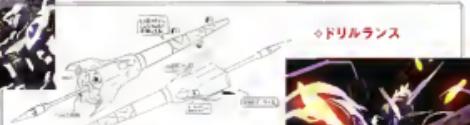
左のひざには高速回転する螺旋型のバイルを内蔵
ヘルムブーケー・リンカーを装備した。右ひざのバイルはバエルに取り替わるもの。キマリス・ヴィ
ダールが奪取されたバイルをとっさに組み、バエルに突き立てる。



◆刀

ナットナット

左腕に持つ刀剣、バエルの攻撃
でランスが吹き飛ばされたため、
刀剣(第49話)



◆ドリルランス



キマリスの象徴ともいいうべき大型武器。束の部分
には200mm砲を2門内蔵し、キマリス・ヴィダ
ールが奪取された第45話から使用している



◆シールド

背面サブアームが保持する防護用装備。バエル
との決戦時にキマリス・ヴィダールは右側のジョ
イントをもぎ取り、相手めがけてシールドを印
きつけんとした



◆特殊KEP脚

シールドにはダイスレイヴ
こと特殊KEP脚を計8箇内蔵
ドリルランスとシールドを組
合させることでダイスレイヴ
の昇射も可能となる

COLUMN

鎧再びまとい、騎士が戦場に返り咲く

第2期の最終決戦にて、宇宙戦のハイライトを
飾ったガンダム・キマリス・ヴィダール。その前
身であるガンダム・ヴィダールやガンダム・キマリスは、
それぞれ同じガンダム・フレームを骨格とした機体
である。ガンダム風でダービーハー然とした狩ま
いのヴィダールが、甲冑をまとった中世の騎士を想
わせるキマリスに居る戻間は、第43話でガエリオが
仮面を外して以降の展開として、ドラマチックに演
出された。ガンダム・バルバトスやガンダム・グシオン
が内部フレームを換し、次々と姿を変えていった

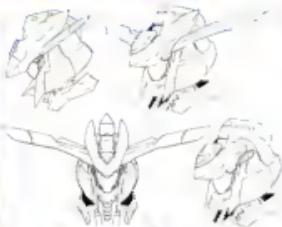
のと同様に、キマリスもまた姿形を変化させた機体
である。しかし、第1形態からバルバトス・ブレスクリ
スまで、基本的なシルエットが大きく変わることの
なかったバルバトスや、曲強めのグシオン・リベイク
へと劇的に変化をえたグシオンとは違い、キマリスは
動きの異なるヴィダールに大胆な偽装をした後、
キマリスの系譜を継んだキマリス・ヴィダールへと変
貌を遂げることとなった。前身の2機の名を冠した
その機体には、表舞台へと返り咲いたガエリオの復
活と復讐の意味が込められていたのかもしれない。



第38話で初めて姿を見せる アグニカの魂が宿る機体と伝えられ、ギャラルホルン機体本體の地下隠棲で静かに祀られていた。



グリムガルデのヴァルキュリアブードと同じく稀少金属を鍛成して鍛えあげられた2本の剣。



ASW-G-01 GUNDAM BAEL

ガンダム・バエル

【型式番号】ASW-G-01

【全高】18.0m

【本体重量】30.0t

【装甲材料】ナラミミストアーマー

【動力源】エイハビリアクターズ×2

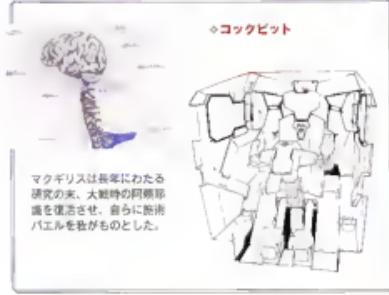
【武装】バエル・ソード シラスター・ウイング

【搭乗者】アグニカ・カイエル、マクギリス・ファリド

厄祭戦における伝説的英雄、アグニカ・カイエルが招来したモビルスーツ、対セビリアーマー用に開発された、阿納耶改システム搭載のガンドム・フレーム全72機のフレームナンバー1でもある。約300年の眠りを終て、マクギリスによつて再起動を成し遂げた。

厄祭戦以後、ガンドム・フレームの機体のいくつかは機體保有のためコックピットが撤去されていたが、バエルは大戦当時の武装を搭載。アグニカの死後、約300年の間、幾多もの人間がバエルの再起動を試みたものの成し遂げられずに終わっていたが、マクギリスは本機体を歵かして見せることで、自分こそが名士ともにギャラルホルンの象徴として君臨せんとした。

◆コックピット



マクギリスは長年にわたる研究の末、大戦時の阿納耶改システムを復活させ、昔らに施虐バエルを甦がるものとした。



背部のシラスター・ウイングにより重力耐性内でも高飛翔を実現。ガンドム・フレームの機体のなかでもバエルは珍重的な存在である。なおシラスターの頭部(いわば顎)にはレールガUN(電磁砲)が内蔵されており、キマリスヴィーターワーとの決戦の際、スキップジャック最強範囲内に入戻す直前に同武装を使用してみた。

CONTENTS

伝説の終焉——厄祭戦の権勢は遠き日の過去に

本 登場したガンドム・バエル、ギャラルホルン追跡支部の地下隠棲にいたむその機体は、約300年前の厄祭戦時そのまゝの姿を今に残している。創始者アグニカ・カイエルの魂が宿るという本機体に手を加えることはギャラルホルンにとって冒険的行為とみなされたのかもしれない。それだけ神聖視されていたはずのバエルだが、再起動を遂げたマクギリスの意向に反してセブンスターの当主たちの反応はさわめて冷ややかであった。バカラザン家当主がバエルの覚醒に驚いていたが、もしかするとバエルが再び

隠遁しても世の大戦を歎かすには信威が欠けていることをどこかで悟っていたのかもしれない。バエルこそがギャラルホルンの精神を具現化したものだというのであれば、この機体がすでに過去の伝説となった時点をかつてのギャラルホルンの威光も輝きを失ったのであろう。バエルを担当出した「マクギリス・ファリド事件」の收拾とともににギャラルホルンの体調が大きく変容を遂えたのも象徴的であつた。マクギリスの想惑と道筋はまったく異なるものであらうが、ギャラルホルンの変革が成したのは彼にとって皮肉というはなかない。



STH-16

SHIDEN

獅電

【型式番号】STH-16

【全高】18.1m

【本体重量】28.5t

【装甲材料】ナノラミネートアーマー

【駆動源】エイハブリックターボ

【武装】ライフル バルチサン

ライオットシールド ほか

【搭乗者】ダンテ・モクロ、デルマ・アルトランド ほか



あすき色の機体が鉄血の標準仕様
ティワズから機体の本格で供給された
当初は陸隊支部向けの機体も手
配されたが、いずれも火薬本部で使
うことに



◆ライフル

標準武装の火
薬 機の後ろ
にマウントす
ることも可能



◆バルチサン

ティワズの重工業部門が開発し
た警備用の標準武装

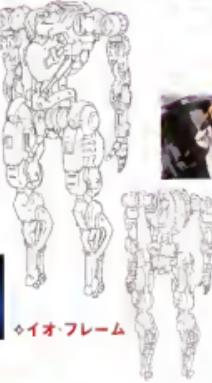


ナノラミネートアーマーの
仕質により、ハシュマルの
ビーム攻撃に全く耐えた。



◆ライオット
シールド

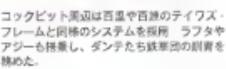
大型の前脚用装備 第28話ではライド機
が宇宙船で適用し、ガルム・ロディに突撃



◆ライオ・フレーム



◆コックピット



STH-16/tc

SHIDEN CUSTOM (RYUSEI-GO)

獅電改(流星号)

【型式番号】STH-16/tc

【全高】19.7m

【本体重量】29.7t

【装甲材料】ナノラミネートアーマー

【駆動源】エイハブリックターボ

【武装】ライフル バルチサン

ガントレット ほか

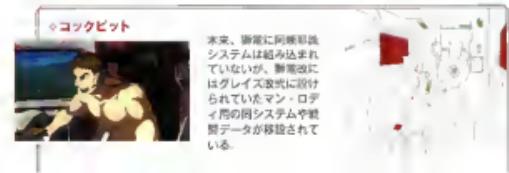
【搭乗者】ノルハシノ、ライド・マウス

ダレイズ・アインとの戦闘で
大級した二代目獅電改ことダ
レイズ改次に代わるシメの専
用機。通常の耐弾とは頭部や
肩、腕のシールド、マーキン
グなどが異なる。



◆コックピット

本来、機体に同軸駆動
システムは組み込まれ
ていないが、無改造に
はグレイズ改次に向け
られていたマン・ロデ
ィの回システムや駆
動データが移植されて
いる。



STH-16/tc RAIDEN-GO 雷電号

〔型式番号〕STH-16/tc

〔全高〕19.7m

〔本体重量〕29.7t

〔装甲材質〕ナノラミネートアーマー

〔駆動力〕エイプ・アリクター

〔武装〕バレチザン

ライフル

ガンフレットシールド ほか

〔搭乗者〕ライド・マッス、エンビ

シノの制空改をライド専用に改修した機体で、カラーリングはかに頭部「バイザー」などが新調。ライドの意向で雷電号と命名される。



対ハシマル號でシノの制空改を専用したライドが、軽いの速で回転を速り受けた。

◆クタン参型



第40話ではティワス駆の高速輸送機クタン参型と接合し、ターピンズの救援に急行。



STH-16/tc2 ORGAS SHIDEN 獅電(オルガ機)

〔型式番号〕STH-16/tc2

〔全高〕18.6m

〔本体重量〕28.6t

〔装甲材質〕ナノラミネートアーマー

〔駆動力〕エイプ・アリクター

〔武装〕ライフル

ライオットシールド ほか

〔搭乗者〕ユージン・セブンスターク

オルガ専用機として鉄拳本部に投入された機体。通常機とは頭部「バイザー」や左肩、カラーリングが異なる。シノたちが本機を「工部の椅子」と称した。



◆雷電ティワス仕様 ティワスでは青紫色の鋼電が運用。ターピンズでもこの仕様の機体が使われている。

◆ガントレット 裏面



シノの制空改の時点では型のライオットシールドは持たず、小型のガントレットを装備していたが、雷電号はこれを両手に装備

最終的にオルガは乗ることなく、ユージンが搭乗。仲間たちの追跡を脱棵すべく奮闘した



IPP-66305 HUGO ユゴー

【型式番号】IPP-66305
全高：19.7m
本体重量：29.9t
装甲材質：ナゾラミネートアーマー^マ
動力源：エイハブ/リニアクター^マ
武装：円月刀/サンドクラウド
アーマー射出クローザー^マ
頭部ナーブーム弾^マ
【搭乗者】サンドクラロイター、
夜明けの地獄^マの双子^マ



◆双子搭乗機



◆頭部ナーブーム弾

バルバトスルブスヒの戦いで使用した火薬



一对の連続式パイロニクロウを内側に装備 ガランのケイレルに使った



◆パイル付シールド



◆専用ライフル



◆ソードクラブ



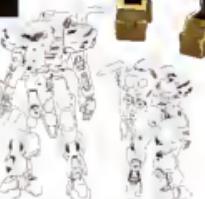
IPP-0032S GILDA ジルダ(SAU仕様)

【型式番号】IPP-0032S
全高：19.8m
本体重量：29.7t
装甲材質：ナゾラミネートアーマー^マ
動力源：エイハブ/リニアクター^マ
武装：ソードクラウド^マ サブライフル^マ
パイル付シールド^マ
【搭乗者】SAU軍兵士

アーバクラウドと格闘状態に陥ったSAUで使われた機体。本機体はユゴーと同じヘキサ・フレームを採用している。なお、第39話では名前とアミダの回想にホワイトグレイの機体（武装は90mmサブマシンガンとクロウ・バー）も登場。

◆一般機仕様

オセニア連邦コロニーの機体群が活躍する有能なパイロニー。ガーネットや近接格闘用のクロウ・バーを持つ。



◆コックピット
ハッチオープン



EB-08s IOK'S Reginlaze

レギンレイズ(イオク機)

【型式番号】EB-08s
【全高】18.5m(一般機)
【本体重量】31.9t(一般機)
【装甲材質】ナノラミネートアーマー
【動力源】エイハブ・リクター
【武装】長距離レールガン
ナイトブレードほか
【操縦者】イオク・クラン

グレイズに代わるギャラルホルンの次世代型モビルスーツ・レギンレイズ。その初回生産分18機うちのひとつがイオクに与えられた。長距離支援をコンセプトにしており、レールガンを主武装とするほか、近接用のブレードも搭載している。なお、機体色は金と黒の豪華なものでまとめられている。さらに本機体が中破後に脱が搭乗したグレイズにも当同様のカラーリングが施されている。



ハッシュマスクに搭載の左腕が損傷するなど、中破状態に。



△ 潜用用
グライダー
かつてアーヴィングのグレイズ・リッターチームも使用した大気圧用下用装備
イオク機は下を走りて火星に降り立つ。

△ レギンレイズ・
フレーム



△ 長距離レールガン

レギンレイズの武装開拓作設
置で生まれた高性能を誇る



△ ナイトブレード



EB-08 Reginlaze

レギンレイズ(一般機)

【型式番号】EB-08

【全高】18.5m

【本体重量】31.9t

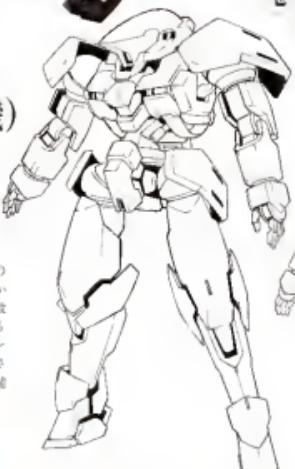
【装甲材質】ナノラミネートアーマー

【動力源】エイハブ・リクター

【武装】マルチウェポンパックほか

【操縦者】ギャラルホルン兵士

グレイズの後継機として誕生したギャラルホルンの新型モビルスーツ。基本的なスペックをグレイズから継承しつつ、対モビルスーツ戦により意識した設計となっている。新型のレギンレイズ・フレームもグレイズのものから強度が見直された。さらにフレームは瓦礫戦時代の機体よりも構造自体が單純化されており、バーテクを飛躍的に少なくして補修などのメンテナンス面において優れている。



△ 宇宙用ブースター

背部の増設型推進器
本来は宇宙用だが、地上戦においても用いら
れている



グレイズを率いて前線に立つこと
が多い。



△ マルチウェポンパック



130mmライフルなど
いった火器やソーダ
ムユニットなどを組
み合わせることで多
様な形態を組めるマ
ルチブルブル構造。重
火力、重装甲、高出
力を主張するレギ
ンレイズの代表的な
武装である。



△ 式典用仕様

第50話、誕生的
な新機に生まれ
変わったギャラ
ルホルンの式典
で展示



打突用のツイン
バイル、車の底
にアンカーが仕
込まれている



◆ツインバイル

ツインバイルを好みシユ
エリエッタが、機体の両
腕が丸さがためた、機関
砲が前腕に装備された。



EB-08 JULIEN'S REGINLAZE

レギンレイズ (ジュリエッタ機)

【製式番号】EB-08
【全高】18.5m
【本体重量】3.9t
【構成材質】ナノラミネートアーマー
【動力源】エイハブリックター
【武装】ツインバイル ほか
【搭乗者】ジュリエッタ・ジュリス



サンバルのユゴーの御園
クロードに両面シールドを包ま
れるが、同時に両腕をバー
ジして危機を脱する



◆ジュリアンソード



主武装の刀剣「ワイヤー
つながった蛇型状のウ
ィップ（ムチ）モードに
も変わる

EB-08iijc REGINLAZE JULIA レギンレイズ・ジュリア

【製式番号】EB-08iijc
【全高】29.9m
【本体重量】4.3t
【構成材質】ナノラミネートアーマー
【動力源】エイハブリックター
【武装】ジュリアソード・バルカン砲 ほか
【搭乗者】ジュリエッタ・ジュリス

専用のレギンレイズをハシュマルとの戦いで
中破させたジュリエッタが新たに搭乗する試
作型モビルスーツ。一見して昆虫的な外観か
らはわからないが、レギンレイズ・フレームを
ベースに生まれた機体であり、機体名は活
潑者のジュリエッタにちなんでつけられた。
無重力空間での戦闘戦闘を実現させるべく
誕生した本機体の副骨骨格には、グレイズ・
アイスのデータも反映されている。



各部にシールド
（バインダー）を
装備。両腕のバ
インダーにはバ
ルカン砲もある



スラスターユニットに内蔵された
脚部のクロード



第50話では、火星での
鉄砲道射戦作戦に参加。



◆大型シールド



◆大型フレード

レギンレイズ・ジュリア (地上戦仕様)



この地上戦仕様でも脚部の展開機構は
活きており、ホバーによる高速戦闘が
可能。バルバトスブルブルスクの戦
闘うテイルブレードからも逃げ切った。

バルバトスブルブルスクの
猛攻を受けて撃壊したレギ
ンレイズ・ジュリアの地上
用形態。右腕が通常のレギ
ンレイズのものに換装され
ている。大型ブレードはジ
ュリアソードと同様、則
先に毛少金属で作成されて
いる。

MECHANICS



基本構造はクレイズと同じ
ゆえ、頭部装甲内には大型
のカムラライも内蔵

AEB-06L BLOEKK GRAZE フレック・グレイズ

【型式番号】AEB-06L
【全高】13.8m
【本体重量】25t
【装甲材質】ナノラミネートアーマー
【動力源】エイハブ・リクター
【武装】サブマシンガン
小型アックス
頭部ミサイル
【連番名】アーブラウ防衛軍兵士



ダインスレイヴ仕様グレイズ

【装甲材質】ナノラミネートアーマー
【動力源】エイハブ・リクター
【武装】特殊KEP弾
【連番名】アリアンロッド艦隊兵士

ミサブリ制圧用の特殊KEP弾（ダインスレイヴ）
を装備することのみに特化したグレイズ。基本的
な外観は通常機に準じるが、左腕がダインスレイ
ヴの専用装備であるカムラライも専用のものと
なっている。アリアンロッド艦隊には40~60機
もの数が配備されていたようだ。

EB-06R MCGILLIS'S GRAZE RITTER グレイズ・リッター (マクギリス機)

【型式番号】EB-06R
【全高】18.7m
【本体重量】13.2t
【装甲材質】ナノラミネートアーマー
【動力源】エイハブ・リクター
【武装】120mmライフル
ナイフブード
【搭乗者】マクギリス・ファリド



革命軍が使用した量産型の宇宙仕様
背面にスラスターを持つ。

ギャラルホルンを代表する機体
グレイズの始祖機で飛行性能が特
徴。隊長仕様のマクギリス機は前
装甲などが異なる。



第43話のギャラルホルン本格版の
隊形、第31話などに登場のマクギリ
ス機の所属機に似る



◆コックピットハッチ 頭部ミサイル



◆小型アックス

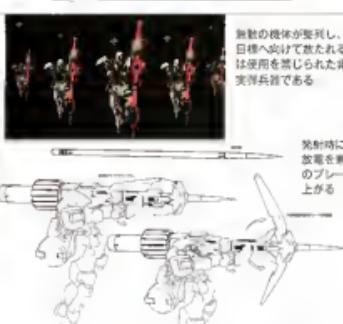


無動の機体が突刺し、一斉に
目標へ向けて放たれる。本作
は使用を禁じられた非人道的
な実戦兵器である。

◆フレック・グレイズ
(アリアンロッド艦隊
所属機)



第40話や第45話ではダ
インスレイヴの次弾装備
を担う機体も登場



発射時には両脚と
電撃を兼ねた砲身
のブレードが跳ね
上がる

イオクがタービンに黒衣
を着たために打ち出したタ
インスレイヴ、ギャラルホル
ンの倉庫には未使用の同武器
が数多く眠っている



発射時には命中精度
を高めるため、頭部
のカムラライが露出
。隊員の戦闘距離を制
限する

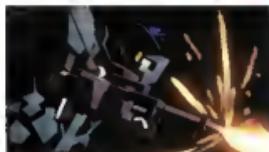


グレイズ (アリアンロッド艦隊所属機)

すでに次世代機のレギンレイズがいち早く導入されているアリアンロッド艦隊だが、グレイズも既に運用されている。同艦隊ではビザジアングリーンのカラーリングを基調としている。



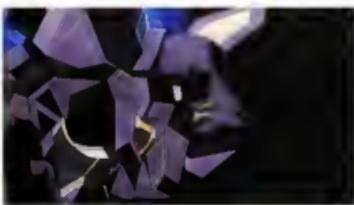
◆地上用ブースター付き



◆宇宙用遮光仕様

グレイズ(アーレス所属機)

火星支部アーレスで運用されているグレイズはパープルブルーのボディカラー。第28話では石動指揮のもと、飛翔団と共に戦する。

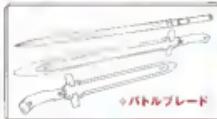


キュバーバレッジ・グレイズ (石動機)

グレイズの派生機を改修したカスタム仕様。本機はもともとマクギリス用だったが、右腕に委譲された。三日月も奉仕体は見覚えがあると語る。



第28～29話、120mmライフルと
ワイヤーコロを武器に食負けの
辻平紳団と戦った。



◆バトルブレード



グレイズ (地上戦仕様)

第1期終盤でも登場したグレイズのバーニッションのひとつ。SAUに協力するギャラルホルン地上部隊の戦力として用いられた。



グレイズ

通常仕様のモスグリーン色をしたグレイズもいくつか登場。第36話では火星支部の火星地表にある第1地上基地がブルーマン襲撃された際、グレイズの戦闘が確認できる。



通常仕様本領部隊の攻撃戦では
多款のグレイズも投入
第1期序盤でクラングが使
ったのと同型のシールドを
持つ機体も見られる。



第48話でイオクはパーソナルカラーで塗装された指揮官仕様機(左)
に搭乗するが、パエルにあえなく敗退 これが破壊されたため、第50
話では活躍のグレイズに乗るもの、そのまま彼の相棒となつた。

EB-06G GRAZE SCHILD グレイズシルト

【公式番号】EB-06G

【装甲材質】ナノラミネートアーマー

【動力源】エイバーバー・アクター

【武装】専用大型ハーブード

大型シールド

【搭乗者】アリアンロッド艦隊兵士



アリアンロッド艦隊に所属する
グレイズのカスタム仕様。基本
色はやはりビザジアングリーン
だが、面部に赤いラインなどが
ある。

グレイズ (革命軍所属機)

革命軍の主戦力として使われる
グレイズはビビッドブルー。
ラストルの手先が乗ったダイ
シスレイヴ仕様もこの色に合
わせている。



重力下での駆け引きが主な
任務で、階級のとれた入海
戦闘を専らとする。



◆320mmバースカ砲装備仕様



◆タイインスレイヴ仕様

第47話ラストで初登場。
大型シールドとハーブード
を基本武装に、武装用本部
の削除に随んだ。



VO8Re-0526 HELMWIGE REINCAR

ヘルムヴィーゲ・ リンカー

【型番号】VO8Re-0526

【全高】21.1m [角込み]

【本体重量】43.9t

【装甲質】ナノラミネートアーマー

【駆動系】エイハブ/リニア

【武装】ヴァルキュリアバスター/ソード

ショートラブ/電撃角

【操縦者】石動・カミーチエ

本機体は紅色機修督時間に開発されたというヴァルキュリア・フレームのバリエーションのひとつである。ヘルムヴィーゲを纏めた重モビルスーツである。機体内部のフレーム自体は、かつてモンターグことマクギリスが乗っていたダリムガルダのヴァルキュリア・フレームを流用し、武装や外装を人間に交換、対モビルアーマー戦用の重モビルスーツとして生まれ変わった。ただフレームは、本機体の着武装に対応するための調整が施されている。



◆電撃角

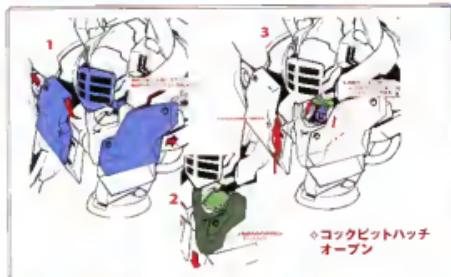


頭部には腕機に突き刺して相手の内部構造を焼き切る電撃角を装備。重量感のボディで相手を押さえ込み、突き刺す。



◆ヴァルキュリアバスター/ソード

対モビルアーマー用の大型武装。マクギリスのモンターグ商会が巨創戦時のデータを入手し、復元した。長短の状態に換装可能。



◆コックピットハッチ オープン



重厚長大なヴァルキュリアバスター/ソードを安定して運用するため、フロントアーマーには武器を保持するためのサブアームが内蔵されている。

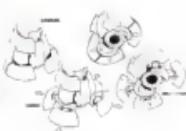


マクギリスは脚下の石動に本機体を委ねたが、堅密な意味での機体の所有者はモンターグ商会がもつ。



◆足裏

足上での攻撃時など、脚部に加重がかかる場合には靴の底面が履帯裏面下でも安定する設計がなされている。



EB-04 GEIRAIL

ゲイレール

〔型式番号〕EB-04

〔全高〕17.9m

〔本体重量〕29.8t

〔装甲材質〕ナノラミネートアーマー

〔動力源〕エイハブリックター

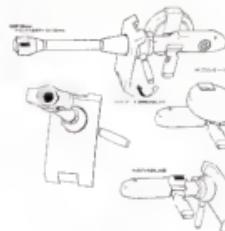
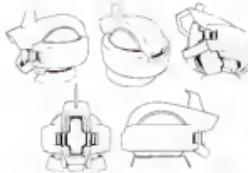
〔武装〕110mmミサイル

シールドアックス

背部ホバーユニット

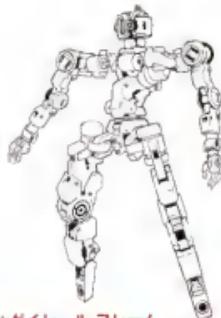
〔搭乗者〕ガランモサ

ゲイレールはギャラルホルンがグレイス画発以前に運用していた汎用型のモビルスーツである。爾後のガランが搭乗するゲイレールは、ラスタルが造ったため特に手配した機体で、別名こそ通常のゲイレールと同じだが、内部フレームに履歴盤や古い試作機などのパーツが用いられている。



◆110mmライフル

110mmの單発式ライフル。ドラムマガジンによる装弾数の多さが特徴。



◆ゲイレール・フレーム



◆背部ホバーユニット



地

上

戦

で

も

高い

機動

性

を

発揮

し

す

る

オ

プ

シ

ョ

ン

シ

ョ

ン

シ

ョ

ン

シ

ョ

ン

シ

ョ

ン

シ

ョ

ン

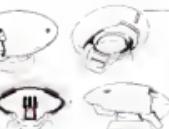
シ

ョ

ン

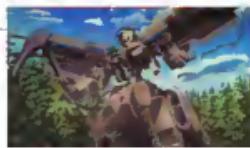
シ

ョ



◆シールドアックス

肩に装着させることが可能な双肢一体型の武装



EB-04jc4 GEIRAIL SCHARFRICHTER ゲイレール・シャルフリヒター

〔型式番号〕EB-04jc4

〔全高〕17.8m

〔本体重量〕33.5t

〔装甲材質〕ナノラミネートアーマー

〔動力源〕エイハブリックター

〔武装〕ピッケル・ハンドグレネード

クロウシールド

背部ホバーユニットほか

〔搭乗者〕ガランの部下(機兵)

ゲイレールの前駆機。汎用性の高いゲイレールに座乗席と乗降門を加えるコンセプトで設計された。ガランの部下の機兵たちが搭乗。



◆ピッケル

ハ

ンド

グ

レ

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー



◆ランدمエイズ

ハ

ンド

グ

レ

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー



◆クロウシールド

ハ

ンド

グ

レ

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

MECHANIC



長き限りを経て、火星のクリッセ郊外にあるハーフメタル採掘場の地下深くから覚醒した。

HASHMAL ハッシュマル

[全高] 35.2m
[本体重量] 149.8t
[装甲材質] ナラミネートアーマー
[動力源] エイハブ・リアクター
[武装] ビーム兵器
[武装] ビーム光兵
[超能力] ワイアード

丘原戦を引き起こした大型兵器。モビルアーマーに冠する無人機。大戦では戦闘の入念を奪ったとされるほどの強大な攻撃力を持つ。人の効率的な大量戦闘を主目的に独自の進化を遂げたモビルアーマーのハッシュマルは、オイカサいるモビルスーシズ隊部のエイハブ・リアクターに反応し、覚醒を遂げている。



腹部に内蔵された強襲
剣中では左腕からジュ
リエッタのレギンレイ
ズを壊した。

◆運動エネルギー弾



ツメが大地に食い込む。一見すると
延々と伸びる形にも見えるが、実際には
胸部に相当



◆ビーム砲

口腔から光学兵器のビームを放ち、
同時に人々や建物を焼き払う

◆結電ユニット



両腕の装甲内にはブルーマーへのエネルギー
供給を担うマイクロウェーブを蓄積するユ
ニットがある。



活性をともなう特殊合金
製でしなやかに動く超能
ワイヤードブレード。現在
では再現不可能なコスト
テクノロジーである。

PLEMA プルーマ

本体のハッシュマルから無数に生み出される無人の高機動型サブユニットで、本体と同様、モビルスーシズに反応して戦意をむき出しにする。ハッシュマルの指示で周辺の戦況を狙うほか、補給のためにプラントを襲う。また、ハッシュマルを修理する役目もつ。



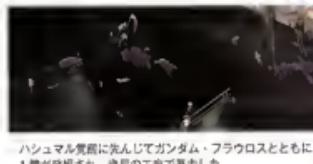
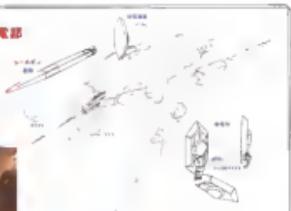
走り抜くなく出現し、
火星の大地を這い
延びるごとく伸び
ます。

飛躍の先端が
ドリルのよう
に鋭敏し、電
磁力を効率



◆レールガン・結電部

機体の先端にレール
ガンを内蔵。結電機
器は上面にあるが、
推進油圧油は別
途補給を要する。



ハッシュマル覚醒に先んじてガンダム・フラウロスとともに
1體が登場され、火星の工廠で暴走した。

各勢力圏のモビルワーカー

モビルスーツの隕件支援機として以前から投入されてきたギャラルホルンのモビルワーカーはともかく、各勢力圏や民間組織でも相応の戦闘能力を持ったモビルワーカーを保有する事例が散見されるようになつた。モビルスーツに比してモビルワーカーの戦闘能力が低いのは間違はない事だが、一方では戦術を教えるそえられるという利点も存在する。即ち正の討伐戦闘ならモビルワーカーで充分に対応可能である。



鉄華団火星本部の野営地。大別して新旧3タイプのモビルワーカーが同時に稼働している。



△指揮車タイプ



アジーも指揮車に乗り、要塞の跡跡に立ち会つた。



ふたり乗りの指揮車タイプ。ユージンも艦橋が崩壊に立った。

TK-53 鉄華団モビルワーカー(旧)

【型式番号】TK-53

【全高】3.5m

【本体重量】2.2t

【動力源】水素エンジン

【武装】30mmマシンガン

ミサイルランチャー

【搭乗者】鉄華団団員

旧CGS時代から使われているタイプ。阿部那流システムが組み込まれており、以前からの鉄華団メンバーが乗ることが多い。



△標準タイプ



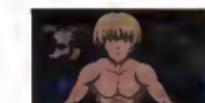
後部に宇宙用の機器を持つ。第44話では宇宙でレバストルーピングを基引。



△TK-53/s 宇宙仕様

TK-53

鉄華団モビルワーカー(新)



鉄華団地球支部にも配備されたほか、第37話ではオルカも操縦



TK-56

鉄華団の新型モビルワーカー

ナイワズなどの後援のもと、鉄華団に投入された新戦力。

【型式番号】TK-56

【全高】3.9m

【本体重量】2.8t

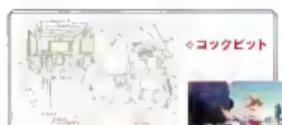
【動力源】水素エンジン

【武装】60mm機銃

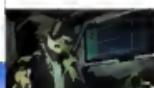
110mmロケット弾ポッド

ミサイルランチャー

【搭乗者】鉄華団団員



△コックピット



阿頸那流システムは稼働していないので、主に鉄華団の新人が扱う。



△モビルワーカートラック

嬉しい裏、雨の夜の会社では主役脚を運んでいたトランクも最後方に残る。



UW-33

ユニオンモビルワーカー

【型式番号】UW-33

【全高】7.3m 【本体重量】2.8t

【動力源】水素エンジン

【武装】40mm機銃砲

12mm対人砲

【搭乗者】アーブラウ正規兵士

ドルトコロニー戦闘機合戦が起きたために使用した。アーブラウ衛戍軍でも使用されており、第34話では鉄華団火星本部にも輸入された。



△HD-21
夜明けの地平線団モビルワーカー



AK-17

ギャラルホルンモビルワーカー

【型式番号】AK-17

【全高】8.3m 【本体重量】3.6t

【動力源】水素エンジン

【武装】大口径砲、ミサイル

対人用チャーチル・ミサイルボルト

【搭乗者】ギヤセルホルン兵士

ギャラルホルンの式のタイプ。後方支援装甲型が銀河系火星本部の攻城戦に投入された。

SAU-17

SAUモビルワーカー

【型式番号】SAU-17

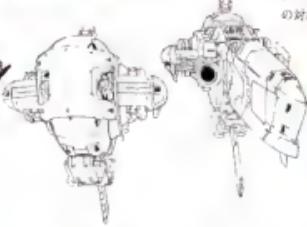
【全高】4.0m 【本体重量】3.1t

【動力源】水素エンジン

【武装】200mm砲、多用途ランチャー

【搭乗者】SAU軍兵士

SAUが活躍で運用されるタイプで、ジルダに隠れて、荷台部分に細かなディテールの異なるタイプも見られた。



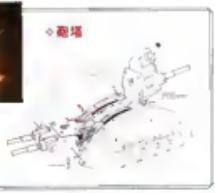
強襲装甲艦イサリビ

元はヴィル・オー・ザ・ウィスプというCGSの艦艇だったが、現今は魔界の宇宙における最大拠点として活躍。ホタルビが配備されてからユージンが本艦の指揮を執ることもたびたび見られたが、ジャスレイとの対戦時などではオルガが艦長席に座っている。



◆艦場

艦体上部の主砲のほか、前方の左右には制御塔も複数存在する



輸送船ホタルビ

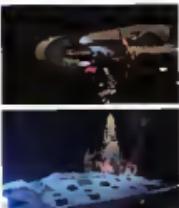
魔界の軍事艦艇にとどまない、貨物用輸送船を改修した武装輸送船。専用格納庫を増設し、多くのモビルスーツを運搬可能になった。イサリビと同様、内部には兵装倉庫区も設けられ、火薬と弾薬を片道3週間ほどで行き来が可能。



第45話でダインスレイヴの攻撃を撃退。火器管制に支障をきたした末、イサリビの艦となって轟沈する。



◆艦場

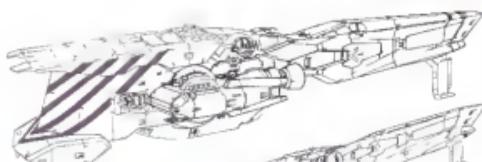


強襲装甲艦ハンマーヘッド

ターピンズの母艦。名前と子供たちを別にすれば、乗員はみな女性で構成されている。イオタとジャスレイの計略でダインスレイヴの違法輸送の遅れ衣を着せられた末、名前はアミダに守られながら本艦で脱出を遂げる。



不思議な女性たちを集め、ターピンズを作りあげた名前とアミダ。その活動開始時から本艦は運行していた。



◆甲板展開図

◆汎用戦艦

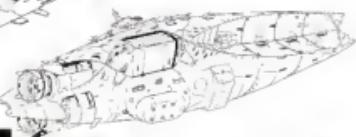
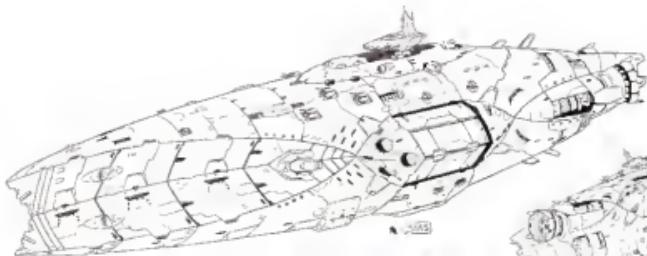
夜明けの地平線団戦艦

宇宙海賊・夜明けの地平線団の旗艦。艦体そのものは処刑船時代の強襲装甲艦を流用したもの。このサンダーバルが乗る旗艦はダズル迷彩が施されているのも特徴。



夜明けの地平線団が操る9隻の艦艇。劣勢と判断したサンダーバルが撤退を保すが、その去就は不明。



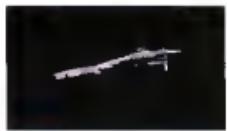


ギャラルホルンの主力艦であるハーフピーク級駆逐艦の船体の全長を見る



スキップジャック級 宇宙戦艦

月外縦軌道航行船アサシノロードの艦隊で、艦隊司令のラスカルは本艦に常駐。ヴィーダーも基本的にこの艦にいることが多い。艦橋を廻るよう複数の上部が設置され、敵の攻撃に備える。



△石動艦



△革命旗艦



△マクギリス艦



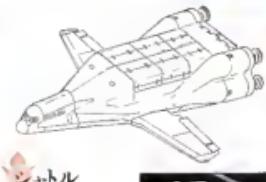
△ライオク艦



△アリエンロード
本艦

ハーフピーク級 宇宙戦艦

ギャラルホルンの主力戦艦で、全長は400mほど。セブンスターズが所有する艦艇にはおののの家紋がエンブレムに施されている。



△シャトル

軌道上と地表を行き来する輸送艇。これを使い、宿49話でトドがバエルを輸出したと嬉しい。



△コンテナ船

猿兵時代のアミダが實績した

宇宙の貨物船。ターピンズ結成前の名前も使っていた。

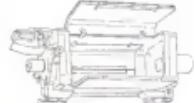
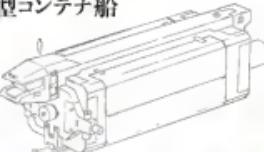
鉄軍団の陸上込みを受け、百里や百尋、ヨーゴー、マン・ロディなど数多くのモビルスーツで抵抗を試みた



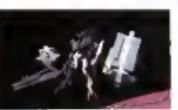
アーレスの日を逃れ、鉄軍団は火星の地表へ船体を降下させた。



小型コンテナ船



スペースエロニーなど、さまざまなお産業で使われている小舟艇。カーリングも開催のものが多い。



装甲巡洋艦 黄金のジャスレイ号

ジャスレイの乗組、モビルスークの登場ハッチは艦下部にあり、後方へ向けて出撃する格好となる。イサリビヤやハーフピーク級などと違い、艦橋を艦体内部に搭載できないため、バルバストスルブレスカの一部を艦橋に食らって遮断した。

△ビーンズ

第40話でハンマー・ヘッドから逃去する際に使用。色はノーマルスークと同じ赤茶色が用いられている。

△鉄軍団

シノとフラウロスによる決死の作戦が進む一方、バルバストスルブレスカに神絶を施す。

△ギャラルホルン革命軍

第46話でハーフピーク級駆逐艦やクレイグから脱出した革命軍士兵が搭乘。色は青と白。

厄災戦、そして大戦後の「フレーム」

——モビルスーツのフレームは大戦時にひとつの到達点へたどり着いていた——

P.D.時代のモビルスーツであるグレイズ。乗り手を選ばない機体の安定性など、マスクドアクションモデルとしての完成度は厄災戦時代のモビルスーツをはるかに凌駕するバリューションが多く、デチューン仕様のフレック・グレイズなどはギャラルホルンが一部の経済圏へ供与したものである。



フレームの素材は「高硬度レアロイ」合金を使用。経年劣化が少ないのが特徴で、モビルスーツそのものの耐久性なども伸びている。一般的な試作型フレームなどは機体、基本的に各フレームは手の先まで鋸歯（なおギャラルホルンだけでなくティワズも同種を機械化可能なので、パルバットスブルースではフレームも頭まわりを中心で大幅な改良がなされた。

モビルスーツの内部骨格である「フレーム」。戦後のP.D.（Post-Disaster = 厄災戦後の時代）世界においてフレームは大削する二系統に分けられる。ひとつは厄災戦時代から存在しているもの、もうひとつはP.D.の時代となってはじめて開発されたものである。はるか過去に生み出されたものと最新型の機体が相対するP.D.の世界、それは現実の我々から見ればプロペラ機と音速ジェット機が同一の戦場でしごとぎを削り合っているとも思える事態であり、その能力的な優劣は考えるまでもない。

しかし、作中のモビルスーツが現実世界のプロペラ機やジェット機と異なるのは、このフレームが厄災戦の時にすでに完成を見ており、以降のものは推進すれば派生型やマイナーチェンジにすぎないという考え方から成立しうるためである。ここであらためて、フレームの各タイプがいかような経緯で開発されてきたかを整理してみよう。厄災戦当時、戦闘の意味で最初に誕生したモビルスーツの機体（種族）が何であるのかはいまだ明確にされていないが、厄災戦後期にガンダム・フレームが開発され、大戦を終結に導いたとされている。また、それと同時に機動性重視のヴァルキアリ・フレームも登場している。機体強度を犠牲に機動性を求めてヘキサ・フレーム、そして汎用型のロディ・フレームは、ガンダム・フレームに先行して、厄災戦中期に開発されたとされている。一方で、そのちにティワズ・フレームと呼ばれるタイプ（後述）も時間の割合は未詳ながら、厄災戦の時代に設計が計画されていたことは確かである。

もともとモビルスーツはハシマルなどのモビルアーマーを衝突する際に当時の人類が知力を集めて誕生させた假想の作品ともいいくべき產物であり、その動物源には車上牛の半永久駆動機「エイハブ・リタクター」を使用。これをガンドム・フレームは2基搭載しているが、モビルスーツの起源「駆牛」にエイハブ・リタクターが複数必要かと問われればそんなことはない。巨大なモビルアーマー規格の相手との交戦ならばエイハブ・リタクター2基搭載のガンドム・フレームによる攻撃が有効という見方もあるが、モビルスーツの運用にエイハブ・リタクターは1基だけでも充分な程である。

さて戦後、独自の軍事力で世界に横綱という名の根を打ち込んだギャラルホルンだが、彼らが統治対象の人心へ与える精神的な圧力として、巨人を想起させる畏威の存在にして厄災戦の立役者でもあるモビルスーツが選ばれるのはしごく自然の流れ行きであったようと思う。だがここで戦後当時のギャラルホルンは新たなモビルスーツの開拓を進めるなか、その開拓対象からガンダム・フレームを除外する。ガンダム・フレームの新規型を、という選択肢はきっとあったはずだが、彼らが研究対象とした厄災戦時代のフレームはヴァルキアリ・フレームだった（厄

災戦で活躍したガンダム・フレームの機体は格別な存在とみなし、ギャラルホルンをたばねるセブンスターズが管理することで彼らの権威向上を望んだものなのかもしれない）。厄災戦時代はガンダム・フレームの後塵を拝する態となつたヴァルキアリ・フレームだが、エイハブ・リタクター1基でも充分な機動性やエネルギー効率の高さを引き出すことが可能なヴァルキアリ・フレームは戦後の時代において高く評価され、ギャラルホルンによるモビルスーツ開拓の歴史となつた。

かくしてギャラルホルンの手でエイハブ・フレームや同フレームを母体とするグレイズ・フレームが誕生。寒暖を問わない地域への対応はむろんのこと、戦闘の内外にも頑丈さを重視した汎用性の高さなど、地球圈全土を牛耳るギャラルホルンにとってグレイズはもともと望ましい完成度を誇った。同様は戦後のP.D.世界におけるモビルスーツの代名詞的な存在として君臨する。

だが戦後に新型のフレームを開拓していたのはギャラルホルンだけではなかった。いわゆる闇外圏を活動エリートとする複合巨大企業ティワズもその拠点である「凌星」の工廠を中心で自社独自のモビルスーツ開拓に腐心。その主なる目的は財食を重ねる宇宙海賊への対応にあり、厄災戦時代のデータをもとにティワズ・フレームを生み出している。

なお、このティワズ・フレームによる新型モビルスーツの百種などが実物に至った一方、火星の民間技術会社CGS（のちの鉄車団）では厄災戦時代のガンドム・フレーム機体であるガンドム・バルバトスを起動させ、ギャラルホルン火星支部のグレイズ部隊を相手に大立ち回りを見せたという。終戦からおよそ300年、事實上は高官状態だったギャラルホルンとモビルスーツの開拓構造にかけがええじめる。複数のガンドム・フレーム機体を駆逐した鉄車団の活動はギャラルホルンや駆牛團の支配にあえぐ人々の希望となつた。さらには鉄車団という市井の団体によるモビルスーツの選用が可能だと証明されたことで、今までではギャラルホルンのほかに一部の宇宙海賊などの暴合法組織が使う程度であったモビルスーツも各勢力コロニーなどに配備。ヘキサ・フレームやロディ・フレームといった厄災戦時代のモビルスーツが各地に姿を見せはじめめる。当然これをよしとしないギャラルホルンでは、鉄車団らの活動を横目に、新規のレギンレイズ・フレームの実用を当初の予定よりも早く前倒しにする。これにくわえてティワズもティワズ・フレームを母体としたイオ・フレームを完成。まるでガンドム・バルバトスが人々の魂に闘争心を呼び覚ましたかのごとく、モビルスーツのフレーム開拓は新たなステージへと移つたのである。

かつてCGS社長のマルバ・アーケイが旧バルバトスを発展した際、機体のエイハブ・リタクターは体格状態だった。約300年以上もの経験に新進している旧バルバトスの開拓者は、CGS社内の能力者として一時削除されていた。現在のバルバトスループス（レクス）の筋橈場はCGS時代の能力者をそのまま転用している。



厄災戦当時、ガンドム・ヴィダールという名の機体は存在していなかった。本機体は既存型をある目的から偽装させたもので、その箇所には本来必要な3基目のエイハブ・リタクターが露出している。



グレイズ・イン（左）とレギン・レイズ・ジュリア（右）。これらはともにグレイズ・フレームとレギン・レイズ・フレームを混用した機体である。こうした試作モデルをもとに開拓に投入された結果に、ギャラルホルンの鉄車団に少なからぬ脅威を抱いていたことがわかる。



CHARACTERS



三日月・オーガス

Mikazuki Augus

+CV: 河西健吾



黒幕団の襲撃隊長で、ガンダム・バルバトルスルブスに搭乘。一部の敵対勢力からは黒魔ともとる「黒幕の魔眼」と恐れられている。エドモントンでの激戦で阿勃耶誠を過度に用了いた結果、右目と右脚の感覚を失う。そのため、半時は黒幕団本部の片隅で寝ていることもあるが、バルバトルスルブスと阿勃耶誠でつながっている間は感覚を回復。朴訥な性格と、オルガの運んだ道に従う意思は以前と変わらない。



バルバトルスルブスとつながることで右目
の感覚を取り戻す。



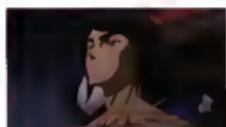
ハシュマルとの戦闘
は三日月の肉体にさ
らなる負担を与えた
強敵を打ち破した代償
としては右半身の
感覚すべてを失くす
それで三日月はオ
ルガに付いていく覚
悟を決した



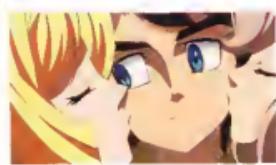
弱いを苦に忍ばない三日月
これに心を痛めるアトラ
三日月は愛おしく感じ、大
切に思う



クリュセ市街へ赴くオルガに参謀を託す



従兵たちを前に
オルガの死を自分
なりに受け入れ
彼の運んだ
命をまとう
せんと願う



アドモス商会へ向かうクーテリアニアトラがキス。



愛後の戦闘とともに
三日月の灯も消
える



鉄華団の指揮が大きくなつたため、デスクワークも増加。だが事務仕事は不向きだと自覚しており、ホタルヒヤイサリビの導師指導では活気を取り戻す。

オルガ・イツカ

Orga Itsuka

◆CV 細谷佳正

鉄華団の団長。エドモントンでの敗戦後、勇退した鉄華団をより大きくするため奮闘。ティワズ山巒組織になったほか、地球支部の開設も果たし、家族である団員たちに楽な暮らしをさせてやりたいと考えている。やがてマクギリスから火星の統治権を掌握する「火星の王」となる誘いを受け、さらなる高みをめざすが、それはギララホルン最強最大のアリアンロード艦隊を敵に向いた修羅の道を突き進むことでもあった。



地球支部解体の手続きのため、地球にやってきたオルガ。そこで彼はマクギリスから「火星の王」となる誘いを受ける。三日月やユージンたちに相談するオルガたが、地獄や地獄……、「家族」を得るためにすべてを手に入れることを鉄華団の本懐とする彼の心のなかでは、すでに答えは決まっていたのかもしれない。



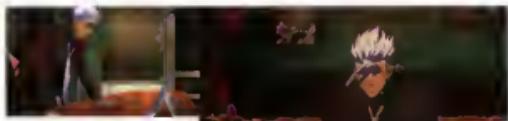
自分の半身肉體の跡もしき相棒である三日月のことは、以前と同時に「ミカ」と委称で呼ぶ。三日月との時は変わらず強烈。



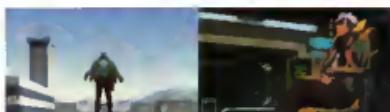
ハシュマルとの戦いのなか、オルガのために命を削る三日月。オルガはそんな姿を連れて行く約束する。ここじゃないどこかへ。



心が痛いつめられ、一度は自らを犠牲にしようとすると、仲間たちがオルガを力づけた



オルガは元貴と暮う名酒から「火星の王」になることの実現をあらためて問われる。名酒はこのオルガの姿がもがき、あがいているふうに見えていた。やがて、名酒たちターピングの窮状を前にオルガは、



名酒の危機だが、彼の意志を汲んで火星に残るオルガ。名酒の死後も一度はその意志に従うも、ジャスレイによる追いつきを受けて、ついに鉄華団の能力を奪って出撃する。

ユージン・セブンスターク

Eugene Sevenstarck

・CV 梅原裕一郎



鉄拳団の副団長。陽子のいい面はあるものの、根は善戦で面倒見もよい青年で、剛明から慕われている。オルガをライバル視していた時期もあったが、今では剛明長として、彼を支えようと専門的な戦術指南書にも目を通すなど奮闘している。オルガにホタルビに乗る一方、ユージンにオサリビを任せることもたびたびあった。



同級生の體質により真血を出ししながらも、高い機動技術でオサリビなどを通用してみせた。



モビルワーカーで選擇 ハッシュマーリとブルーマを峡谷で生き残るためにする作戦の真髄が自分たちの戦闘にかかっていた。



マクギリスの旗色が怪しく、さらには「火星の王」の名が不祥となるなか、ユージンは自分たちがオルガを逢いつつになってしまった可憐性を顧みる



シノの死、そしてラスタルへの帰途など、心を苛めるオルガに對し、強口調で諂ひを諂める。



彼なりに仲間をまとめようとしたが、オルガの真似だと三日月にからかわれる。



火星合戦の議長になったグーデリアを「お前」と呼び、諂ひを諂する。



アキヒロ
昭弘・アルトランド

Akibiro Altland

・CV 内匠靖明

鉄拳団の実業二番隊の隊長。筋肉トレーニングが趣味で、三日月からは「ガチムチ」と呼ばれたことも。モビルスース搭乗員が増えた鉄拳団のなかにあってもなお腕力技術は三日月に次いで高い。一方、女心に関しては男懶音抑え、シノやユージンから呆れられることも。



ラフタの危機に駆けつけた剛弘。彼女からの告白が厭なが、补充したが、彼女は何のことだかわからぬ……別れ際にはハグされ、緊張する。



口数は決して多くなく、自分のことをあまり語らない昭弘。ラフタは昭弘がストンにアルトランドを与えていたことを知らなかった。



想いのイオクと戦場で出合う。これを機会に、昭弘はイオクをひねりつぶし、自らも危険を冒する。



サックやハッショウたち新人に発表をかけ、訓練指導に勤む。

ギャラルホルンのグレイズと共にすることに妙な感情を抱く。



貴段は女性好きで坊らかな性格、夜の街で何があつたのか、サックにへつらう。

ノルバ・シノ
Norba Shino 
+CV 村田太志

鉄華団の実物一番隊の隊長。姫代の愛機に「滅星号」と命名するほか、自分の一番隊を「滅星隊」、さらには昭弘の二番隊を「崩肉隊」と呼ぶなど、独特のセンスを持つ。三日月や昭弘と同じようにいつかは自分もガンダム・フレームのモビルスーツに乗りたいと考えていたところに、発掘されたガンダム・フラウロスを任されることに。



ユージンに相談するなか、自分に対するヤマギの気持ちはおどろけに理解していくようだ



持ち前の芯の強さを振り放り、作戦が失敗しても最後まであがこうとした



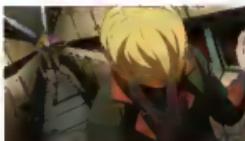
ターピンスの整備士エーコからは君付けて呼ばれて、信頼関係を築いていたようだ。



女と戯もうと話すシノの経口に不満を隠せないヤマギ



フラウロスで魔導を纏うシノを迷り出したヤマギは、やがて何を感じ取ったように振り向く。



シノを含む多くの仲間を失って奮闘するオルガに對し、貴段は無口なヤマギが感情を爆発させた。ユージンはオルガに毒を入れてくれたヤマギに感謝する。



朝いの彼は面之丞の会社に、背中には「滅星号」のマークが

ヤマギ・ギルマトン

Yamagi Gilmerton 

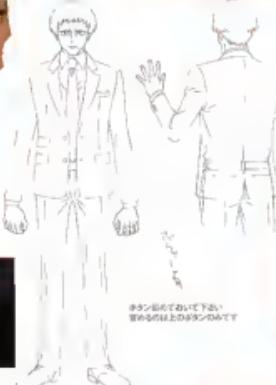
+CV 斎藤壮馬

鉄華団の整備士で、新人のデインとともにいることが多い。面之丞とともに鉄華団のモビルスーツやモビルワーカーの整備を受け持ち、かつてはシノのグレイズ改二(二代目滅星号)にマン・ロードの阿修羅魔システムを移設した実績も持つ。そんなシノに対しては特別な感情を抱いており、ユージンたち周囲の人々もその気持ちは気づいている模様。

オルガの烹
を尊重するチ
ヤドたが、監
査役のラディ
ーチェとは常
に食い違う。



△アーブラウ防衛軍
兜足式兜正装



ホタク頭のてにおいて下さい
首のまわりは上のホタクのみです



萬画の推薦でチャドも正装して兜足式典に出席。その精緻さに、同じく元ヒューマンデブリのアストンは詫びし思う。

チャド・チャダーン

Chad Chadan ♀

◆CV 石谷春貴

鉄拳団の主要メンバーのひとりで、人柄が良く、責任感も強い。もとは昭弘やダンテと同様にヒューマンデブリだったが、不幸な過去にとらわれるることなく、新設された鉄拳団地球支部のまとめ役という人任を負う。厄災戦の戦史について少なからず学んでいるらしく、昭弘やライドも知らないビーム兵器の存在は把握していた。

兜足式の防体前、爆発から落
雷をかばって座礁を負う。兜足式
の正装を受け、完治。地獄を第二
の放逐と見ひつ。火炎本部へ帰
還した



阿無前進を使い、第34話でモビルスーツ
を接舷 ランドマン・ロディを駆り、ハシ
ュマルを相手に奮闘する。

自分が地球にいる間に、
雪のまどりビリトが
恋仲になっていたこと
を後から知ってショック
を受ける



長き戦いを経て、
ユースなどもども
ターディアのもの
で衛く。雪のまど
りタンドルなどは今
もつきあいがある
ようだ。



電子収集の接舷を添かし、
捕獲したガルム・ロディ
からサンドバルの動向を
キャッチする。

ダンテ・モグロ

Dante Mogro ♀

◆CV 滝野大輝

鉄拳団実験一隊に所属する元ヒューマンデブリの青年で、性格は大らか。脚部が配備されたことで念願のモビルスーツパイロットとなり、脚専からランドマン・ロディへと乗り継ぐ。電子戦が得意で、かつてはタービンズのハンマー・ヘッドの艦内データも入手したことがある。



脚電にカルム・ロディの
聖なるマークを塗装しよう
とするが却下された。



ジャスレイの手下に
ヒューマンデブリが
いることを知りつつ
も戦い続ける



ついから数年後。
同じく一隊隊所属
だったデルミアとア
ドニス商会の船団
で働く。



アシやラフタが
タービンズに陥る
時には、モビルス
ーツの方をレ
クチャーしてくれ
たことに感謝する





地球で学校へ通い、入院中のチャドを何度もお見舞いする優しい少女



タカキ・ウノ Takaki Uno

+CV 天崎滉平

心細やかな優しい少年。チャドとともに地球支部に配属され、苗苗の熱めあってアーブラウ防衛軍の軍事顧問を務めている。やがて地球支部の解体にともない、彼のフウカを悲しませないためにも凱旋樹を抜けることを決意するが、のちに意外な形で彼らを支援することとなる。



チャドが重傷を負うなか、アーブラウとSAUが開戦した。タカキたち少年兵は眾寡大柄ちに露骨されながら、いつ吹むとも知れない戦いを絆ける

フウカ・ウノ Fuka Uno +CV 山崎はるか

タカキの妹で、エドモントンのアパートで兄と暮らす。食事の支度などは彼女の担当。



家庭的で暮らしをしていたアストンヒの思い出は一枚の写真となって残されている



凱旋団を辞めたタカキはその後燕巣の施設として働いていた。窮屈のオルガたちはタカキの応援に励まされる

アストン・アルトランド Aston Altland

+CV 熊谷健太郎



勇正的なアーブラウ防衛軍の兵たちに対して、機銃を撃たれることも



タカキの家で食事をすることも多く、兄妹には信頼を寄せている



タカキやフウカたちとの絆がなまけ出を絶せず、ガランの笑顔で若い命を落す。

ハッシュ・ミディ

Hush Middy ♦

•CV|逢坂良太

鉄華団の新入り団員で、MWのパイロットとして所属する。少年時代の兄貴分だったビルスが阿頼耶識手術の失敗が原因で自殺したことを今も引きづっており、自分がモビルスーツのパイロットになることで、ビルスの代わりに仲間を守りたいと考えている。だが鉄華団では阿頼耶識の施術はオルガによって禁止されており、また実戦でも純喫足を遮らざりてしまう。それでも、自分でできることを探索しながら、鉄華団の一員として活動していく。



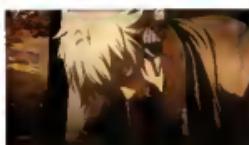
第32話で描かれており、モビルスーツ戦の初陣を飾る。だが、自分が一方的にモビル機していた三日月との実力の差を思い知らされる。



三日月へのライバル心は確実に変わり、少しでも自分に近づくため、自ら約にトレーニングを開始する。



第34話以降、逐巻が三日月の小言も読みみず、彼の世話を率先して行なうようになつた。



実戦経験も増え、三日月から少しですが見出される。だが第49話で三日月を送り出し、死んでしまう。



•ビルス



第47話 口数の多くないデインだが、実は人を殺した過去を持ち、そんな自分でも受け入れてくれた鉄華団のほかに生きる場所は無いと語る。



メイルの死に残酷の恐怖を知るが、そのまま寝覚

ザック・ロウ

Zack Lowe ♦

•CV|古川慎

鉄華団の新団員で頭のリーゼントヘアが特徴。軽薄な性格で、一日も早く実戦を経験したいと思っていたが、仲間のメイルの死を前に一度は挫折しかかることもあった。鉄華団のなかでは珍しく、就学経験を持っている。



ハッシュの金語帳を手に持つ。自分の実力を想い込むハッシュをデザインしました。

デイン・ウハイ

Dane Ubai ♦

•CV|木村昴

鉄華団の新団員で、ハッシュよりもひと月早く入団した。大柄な体が特徴で、手足が器用なところや、重いものの運搬もこなせるため、整備庭で活躍。ヤマギのもとで働き、彼の嫌いなものを食べてあげるなど、デインとザックは至き縁の良縁。

タカキたちの応援に迷津へ向かうハッシュの部屋内で、モビルスーツの整備になれているエーコーに目を傾ける。

タカキたちの応援に迷津へ向かうハッシュの部屋内で、モビルスーツの整備になれているエーコーに目を傾ける。



ハッシュマル戦では学校で得た知識を活かし、パリバストスリップスの不思の戻りを発見したこと。



ギャラルホルンの生態網を生き延び、デインとザックは至き縁の良縁。

賢力が弱めで不利な戦いに陥ることにいたたかを感じ、彼女の涙退散とともに鉄華団を去る。だが既にギャラルホルンに囲まれており戻ること。

ライド・マッス

Ride Mass



*CV 田村睦心

鉄華団の少年兵。現在は昭弘の実跡二番隊に属している。絵が得意でかつては鉄華団のマークをデザインしたこともある。威勢がよく、オルガによって氣の抜けない仲間のひとりでもあった。苦手なものは豆のシュー。



不慣れながらも面倒を嫌がず、アジー・ラフタから信頼を貰えられる



シノの胸像改を借りてハッシュマルから人々を守ろうとした。機体はカラーリングなどを変え、信頼号として彼の専用機。



目前の信頼の所から負分をばくオルガ・ライドは、突然のことを受け入れられず、放心する



鉄華団の基陣に誓い、有志の仲間とともにノブリスへの復讐を果たす。首にはオルガのストール、その手には三日月の拳銃が。



デルマ・アルトランド

Derma Altland



*CV 室元氣

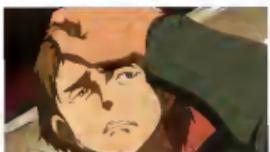
鉄華団実跡一番隊に所属。もとはアストンと同じく宇宙海賊ブルワーズのヒューマンデブリで、昭弘の実弟・呂弘の仲間だった。現在はアストンとともに昭弘からアルトランド姓をもらっている。



感情表現が多い方ではなく、シノが「普隊を『沈没隊』」と呼んだ時にはどう苦えていいかわからない様子であった。



前46話のアリアンロッド崩壊との激戦で左手を失う。後年、左手を補っている姿も



昭弘にとっては、デルマが生きていくことを何よりもうれしかったようだ。そんな感情のぬくもりに、デルマは感極まつて涙する



CHARACTERS



ラディー・チエ・リロト

Radice Riloto

・CV 深川和征

ティワズから出向し、鉄拳団地球支部で会計や事務の監査役を務める男。合理的な考え方を第一としており、団長の命令を何より大事にするチヤドたちの姿勢にいらだちを感じていた。そのため、鉄拳団の血のことを心の奥底では動物同然だと見下している。



予定どおりに新規が
居かない新規名チャ
ドに付ける。だが
チャドは黙電を本部
で使うことを優先す
るよう求めた



自分の会計通りに
ならない鉄拳団地
球支部を裏切り、
ガランと藉口。自
分に危機を潜せる
タカキをも欺いた



地球支部の状況を察して
やってきたホタルビのユ
ージンたち。彼らを地上
に落とさせないよう裏工
作を図る



頭髪に附れたガランと連絡が
どれなくなったラディー・チエ
アーブラウとSAUの紛争が終
結した後、彼はユージンらの科
学を受け、最高はタカキによっ
て筆をたれる



第34話、鉄拳団を鉄拳団からアドモ
ス商会に奉仕することを両商会のク
クビータに話す

デクスター・キュラスター

Dexter Culastor

・CV 江沢彬紀

鉄拳団火足本部で会計を担当。もとはオルガたちがクーデターを起こした民間
警備会社CGSの社員。CGSの人による仕打ちから少年たちを救えなかった
自分の力不足を今も恥じ、せめて少しでも手助けしたいと考えている。



不利な状況になるものの、鉄拳団に残留
CGS時代の力不足の自分の罪滅ぼしになれば、少年たちのために尽力する。



戻いの後も事務に生き延びる。
クビータとともにアドモス商
会を切り盛りしている



报名手配にかけられ、資金
が渡渉される欲張団。だが
デクスターとメリックは5分の1のばとの資金なが
ら黒口座から引き出せると
光明を現出する

ナディ・雪之丞・カッサパ

Nadi Yukinojo Kassapa

+CV 犬アツシ

鉄華団幹部族長をまとめる幹部士で、オルガたちは旧CGS時代からのつきあい。もともとはモビルワーカーの修業が専門だったが、ベルバトスを中心とする鉄華団の戦い方もあって、不慣れながらもモビルスーツの扱いを学んできた。ティワズの協力もあり、より知識も増えている。



強面だが気配りは綿密。
デルマが彼と因縁深い
ランママン・ロイに
来るのことを懸念した。



少年たちと戦場をともに
する、イサリビが手一杯
なのでギャラルホルンの
施術で補給するよう確
な指示を送る



いつしかメリビットとは男女の仲へと
発展、体臭も消えたらしい。



のちにKASSAPA FACTORYを
起業、雪之丞とメリビットの間に
はふたり目の子供が誕生される

メリビット・ステープルトン

Merribit Stapleton

+CV 田中理恵

ティワズからの出向で鉄華団火星本部の経理を担当。36時間働きづめのオルガの体を憂じるなど、鉄華団の少年たちを見守っている。のちにはティワズに辞表を出し、鉄華団と退命をともにする決意を示した。



鉄華団が正式にティワズの直
属団体となる際は和服を着用
鉄華団第の席に座る。



ティワズとの力関係を考え、オルガが「次
星の王」になることに止めをかけよう
としたが、最終的には鉄華団と歩む道を選択した。



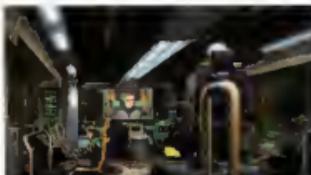
オルガを失って心痛づく
ライを優しく抱擁、愛
するメリビットとの会には
全身で喜びを表出した

CHARACTERS

鉄華団年少組



かつては「幼年組」扱いで、年齢もいかない幼児たちの面倒を見ていたエンビたちも、以前のタカキやライドたちと同様の「年少組」にランクアップした。もともとの年少組は前線に立たずの補佐や雑務が主な仕事だったが、第2期に入ってからはモビルワーカーを操縦したり、艦艇のブリッジを任されるなど仕事の幅も広がったようだ。



エンビたちはイサリビのブリッジの左右オペレーター席に就くことが増えた



仲間たちの激進を支援するため、第4話で初めてモビルスーツに搭乗。ユージンを後方から応援した



エンビ
Embi
+CV| 石上静香



ニット帽が特徴のエンビ。基本的にイサリビの左右オペレーター席を担当。第26話では夜明けの施設爆破の裏面に及し、サックたちに補給を指示した。



エルガー
Elgar
+CV| 芳野由奈



エンビの双子の兄弟。イサリビでは左のオペレーター席に座っている



褐色肌の少年。ホタルビのブリッジで機銃士を務めることも見られた。第49~50話ではエルガーらとともに艦砲に搭乗



ヒルメ
Hirame
+CV| 大地 葵



後ろ頭にかぶった帽子が目印。ホタルビのブリッジ面倒見としても活躍する。第1話第23話でビスケットの苟い合戦などアレジに過ったのがトロウでもある



トロウ
Trow
+CV| 久保ユリカ



ウタ
Uta



イーサン
Ethan



ウタとイーサンはイサリビでそれぞれ機銃士と火器管制を担当しており、第28、42、43、46話などで活躍できる



少年兵たち



第28話ではホタルビの左右席でオペレーターを担当していた模様である



アラタ
Arata



エンカ
Enka



タカキやアストンとともに地球支部に所属。ヒトとおよがSAUとアーブラウの争争に絶賛した



地球支部の警護を担当。モントークを連れてきたトドを「ジジイ」呼ばわりする

アトラ・ミクスタ

Atra Mixta

CV 金元寿子

鉄革団の炊事係として働く元気で優しい少女。鉄革団の資金が潤沢になったことで、今まで買えなかった食材を使い、鶏肉スープやケバブサンドなどの新しいメニューに挑戦している。三日月とクーデリアのことは、以前にも増して「家族」として大切に思うようになる。ちなみに鉄革団からもらっている給料の一部は以前に働いていた「ハバの店」に仕送りしている。



右手が不自由な三日月が戦闘中は動けることを不思議に感じる。彼のことを常に大切に思うが、オルガが三日月の側伴には立ち入らないとも自覚している。



強制に向かう三日月を不安に感じるアトラだが、そんな彼女を三日月が優しく抱きしめる。



三日月のことが心配なあまり、少し思い込みが過しくなるのは相変わらず。どこかに行ってしまいそうな三日月をつなぎとめるため、クーデリアに彼の子供を作るよう頼む。



誰もが鉄革団のことを忘れた世界の日常。そんななかでアトラはひとりの母親として成長していた。



雑貨屋「ハバの店」のおかみさん、子供が夫との仲になったという彼女の経験談をアトラは参考にしている。



「ハバの店」で働いていたころから車を運転していたアトラ。三日月やグッキー・クラッカの迎送を担当することもある。

アトラの車



自宅の部屋にはハッシュマスクを倒した娘の写真が飾られているが、幼き頃はそれを誇めて何をどうのか。

暁

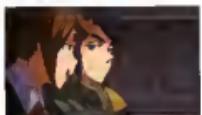
Akatsuki

三日月とアトラの息子で、顔立ちは三日月。髪の毛の色はアトラを受け継いだようだ。桜井團でアトラたちと生活している。その左手首にはアトラが作った彼女自身と三日月、そしてクーデリアと四色のブレスレットが巻かれている。





特殊のいきるクリュセ自治区
区立幼年専門学校。学生が
ラビスケットが栄養の耗死
を避けたと報せられてられる
ことに心を病めつつも、気
丈にふるまう。



学校が春休みに入り、アトラと
三日月が迎えに来名 クラッカ
は三日月以上に嬉しい本が読む
と自信

クッキー・グリフォン (左)
Cookie Griffon •CV 桑原由気

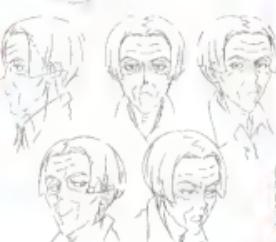
クラッカ・グリフォン (右)
Cracker Griffon •CV 千本木彩花



双子の姉妹。かつて戦死した鉄華団
の団員ビスケットの姉たちでもある。
活発な方がクラッカ、ややおとなし
いのがクッキー。現在はビスケット
が頼っていた学校生活を送っている。

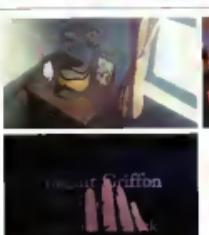


鉄華団が指名手配と
なったことで友たち
から後ろ腹をさまれる
恐るクラッカを必死にクッキーは
押しつどめた。



サクラ
桜・プレッツェル
Sakura Pretzel
•CV 鈴木れい子

グリフォン姉妹の姉母で、トウモロコシなどを栽培する
桜島園を運営。今は鉄華団との共同（第34話からアド
モス商食に委任）で営まれている。



ビスケット・グリフォン
Biscuit Griffon •CV 花菱夏樹



兄のサザランの死や
鉄華団の行く末に悩み
つ、オルガをかばい
範囲したビスケット。
彼がかぶっていた遺品
の帽子は一時タカキが
持っていたが、今は姉
とグリフォン姉妹の家
に大切に飾られている



アドモス商食と
連携し、庭園の
敷地内には福祉
施設の孤児院を
作った



三日月は「桜ちゃん」と呼び夢ており、彼等の農園もあ

クーデリア・藍那・バーン斯坦

Kudelia Aina Bernstein

・CV: 寺崎裕香

火星の経済的独立のため、日々奮闘する「革命の乙女」。アーブラウ代表、荷苗との話し合いのもと、ティワズの協力を得て火星アーブラウ殖民地のハーフメタル採掘、一次加工、輸送業務を担うアドモス商会を設立した。同時にさまざまな角度から情勢を見据え、ハーフメタルの運搬に関してはアーブラウだけでなくほかの経済開拓民地とも取引ができるよう試案。それはタカキにも語った、無限の道筋から判断することの大切さを彼女自身が実践していることである。ちなみにお金の管理がしっかりとしていることと鉄拳団メンバーに思われていることから、三日月やアトラ、沼沢とライドなど一部のメンバーの給料はクーデリアがまとめている。



荷苗とは年末を介して通信することが多いが、彼の負傷時には地獄へ赴いた。いすれは地獄でアーブラウ代表を継承してもらうことを願う絆の想いを肺脱し、彼女は火星へ戻る



横場運営を繰り三日月の夢をかなえたいと思っていて、クーデリアだが、ハシュードとの無報を経た後の姿を前に、さまざまな冥昧で點脱を隠せない。やがて、そんなクーデリアは三日月から自分の子供をアトラと育ててほしいと頼まれる——



経済面からの変化を説いた炎炎。その連合議長に就任したクーデリアのイヤリングには「決して放らない鉄の拳」が、日々の業務を隠れ、彼女はアトラと彼の夫婦へと繋る

ククビータ・ウーグ

Cucubita Hugues

・CV: 斎藤貴美子

アドモス商会でクーデリアを支える最高事務員。気さくな性格の持ち主。



マクギリス・ファリド

Mcgillis Fareed 

*CV: 櫻井孝宏



ギャラルホルンの地球外縁軌道統制統合艦隊の新司令に就任。團級は准将。さらに父のイズナリオを排斥し、ファリド家の当主としてセブンスターの会議に出席する。無敵の進むギャラルホルンの変革を望み、そのためオルガたち鉄拳團へ助力を要請。少年時代からの悲願であったガンドム・バエルを自らの手で動かすことで、ギャラルホルンの象徴にならんとした。



鉄拳團との共闘を望み、オルガに火薙團をたばねる「火薙の王」を掲示する。



「アグニカ・カエルの意思は常に我々とともににある!! 残存する革命軍の兵士たちを雄弁で鼓舞し、ガエリオが服るキマリスヴィダールと対峙する。」



鉄拳團本部を去る際。三日月に対して同行を求める。しかしマクギリスはひとりで本部跡を後にした。



ガエリオとの長き戦いの果て、いつしかその命の火は消えていた。



昔の研究のすえ成人のでは団離とされる同種恋愛の手柄を流しにけた。



少年時代



妻の社会で生きてきた少年時代のマクギリスはイズナリオの妻子として迎えられ、ファリド家の本邸で生活。妻の柄に迎えられる立場を蒙った。



ファリド南で見つけたアグニカの書物が後の進路を大きく変える。



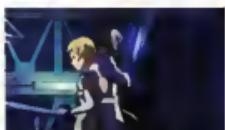
もうひとつのお隣であるモンターカの家も第33店で登場。マクギリスの伯父がモンターカであった。

ヴィダール

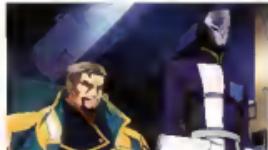
Vidar

◆CV 松風雅也

アリアンロード艦隊に所属する戦士。仮面に素顔は常に覆われ、その素性は周囲に明かされていない。自分と同じ名前を持つガンダム・フレームのモビルスーツを愛機とし、圧倒的な戦闘技術を発揮。当初は後に反発心を抱いていたジュリエッタも、愛機とともに戦うヴィダールの姿には美しさすら見出せるほどであった。



戦士としての誇りを慕ふジュリエッタに、自分も同じような人間を知っていると語る。

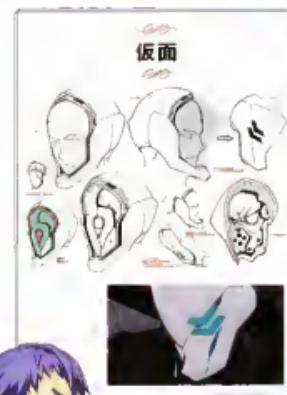


その正体はラスターなど一部の人間にしか知られていらない。

スキップジャック駆駆船のなかで愛機のガンダム・ヴィダールが実戦に近づくさまをながめる。



オセニア連邦のコロニー調査のため、ついに完成した愛機とともに出陣。緊機をよせつけない覚準を以て方を披露する。



ガエリオ・ボードウイン

Gaelio Bauduin

ヴィダールの正体。エドモントンでのマクギリスとの戦いで重傷を負った後、実はラスターに保護されて生き延びていた。かつての親友マクギリスの真意を探るべく、仮面を被っていた。



愛機とともに。石動を打倒したその心に去来するものは。

マクギリスのグリムゲルデとの戦いで負った傷が頭に今も残る。重機を祓めて見守るジュリエッタは「整った顔」と評する。



マクギリスへの憧れを抱いていたかつての日々。ギラルホルンの生涯を語りあう。



復讐を果たす——だがそれでもマクギリスを友だと思いたがつた。



開拓作戦Type Eを外したことでガエリオの肉体を支える精神は失われてしまう。か……



ラスター・エリオン

Rystal Elion 鋼

・CV 大川透

セブンスターのエリオン家当主。ハーフピーク級戦艦40隻以上の戦力を有する月外銀軌道統合艦隊アリアンロッド司令で、最大最強と自認する。性格は豪快で、身寄りのないジュリエッタのような少女でも資質を認めて一級の戦士として扱う。戦闘においては通常の用兵術を展開し、イオタやジュリエッタからは敬われている。組織内で革革を呑むマクギリスの動きを察知して行動に移す。



戦いの後、セブンスターによる合議制を廃止。新たにギャルホルンの代表となる

自分の命と引き換えに該第45全員の勳功を

消うオルカの強い意志っぽねる 大きくなりすぎた事態の収拾には生贋が必要という。



若き日のラスター。幼いマクギリスが「バエル」を求めたことに驚愕を隠せない。



ガラン・モッサ

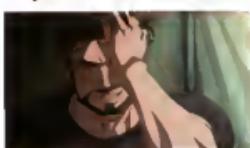
Galan Mossa

・CV 三宅健太

アーブラウ陽帝軍の作戦参謀を任せられた傭兵。実はラスターのギャルホルン訓練学校時代の友人で、アーブラウとSAUの紛争に乘じてマクギリスを少しずつ追いつめるべく暗躍していた。ジュリエッタに戦闘を教えた優秀な戦士でもあるが、本名などはいっさい不明。



タカリと初対面の挨拶を交わすが、裏ではラディーチェと無闇にして鉄幕法規実効を手柄に扱う。



隠隊が露見してアブリカンユニオンへの船出を試みるが、昭弘のグレンジンリベイクフルシティにつぶされた。



戦士としてのカリスマ性で、少しずつ鉄幕団の少年兵たちの心を掌握していく。

イオク・クジャン

Iok Kujan 

・CV 島崎信長

七ブンスタートーズのクジャン家当主。アリアンロッド艦隊に属し、第二艦隊を任せている。艦隊司令のラスタルを傭兵しており、彼の攻敵ともいえるマクギリスのことは快く思っていない。生来の自信家ゆえ、行き過ぎた行動で周囲を振り回してしまうことも。



自分をがはって死んでいた部下たちの喪念を痛らさんと、ハシュマルに攻撃を犯す。だがその過激な行動がますます状況を悪くしていく。

イオクの部下たち



イオクを慕う部下たち クジャン家の先代当主が人望厚かったことで、その威光が今も残っているという。



火星での最終決戦で最初は傭兵の怒りの前に振りつかれた



イオクから「彼」と呼ばれつつ、指に止まつた蝶を食べるというエキセントリックな行動を見せた。



パイロットとしての技量は高い、隕多きヴィタルを最初は不審がっていたが、次第に頗もしく感じはじめる



「ひげのおじさま！」と喜んでいたガランの元に号泣する。彼女はショックレーターで訓練し、さらに強くなるとした

ジュリエッタ・ジュリス

Julietta Juris 

・CV M·A·O

アリアンロッド艦隊に所属するモビルスーツパイロットで、その戦闘技量は他者を圧倒している。身寄りのない少女だが、ガランのもとで訓練し、ラスタルを紹介された。家柄や階級を重んじるギャラルホルンのなかにあって、名家出身のイオクが「相手でも『バカ』呼ばわりできる裏表のない性格の持ち



イスルギ 石動・カミーチェ

Isurugi Camice

CV 前野智昭



魅惑外銀軌道統制統合艦隊の新司令に就任したマクギリスの腹心。マクギリスからの信頼は厚く、彼の名代として鉄軍団との共同作戦などに就くことも多い。また同時に石動もマクギリスに対しては敬愛の念を抱いており、三日月がマクギリスを「ヨコの人」と妙なあだ名で呼ぶことに憤慨する様子を見せることも。



モビルスーツの腰にも長けており、
ショヴァル・グレイスやヘルムヴィ
ーク・リンクーに堪能した。

ラスター別の動向を面注目する
マクギリス。彼が背中を掲げられ
る貴重な側面である。



実はコロニー出身者であった
ことが死の際に語られ、マ
クギリスの覚悟に希望を抱いていたことがわかる



スーツ姿

火薬で鉄軍団との合流時に
マクギリスとともにスーツ姿に。この直後、ヘルムヴィ
ーク・リンクーを狙う



石動の副官

第28話に登場
ハーフピーク級
軌道型鉄軍団と
合流する際に登
場した。



新江・プロト Arae Proto

CV 相馬康一

コーラル死後のアーレスを任せられて
いる火星支部の本部長。マクギリスが
監査局時代に推薦した後の信頼できる
人物で、当初は施時代行穢いたが、
その後正式に本部長となった。

火星動調に浮かぶ
静止軌道基地アーレス。第34話で
石動は第二種種を
自由に使うようオ
ルガに語った



ラスターに加担
してマクギリス
を説服しよう
だが、さまざま
な想惑から、あ
えて彼を見失す。



ライザ・エンザ Liza Enza

CV 高梨謙吾

ギャラルホルンに変革をもたらさんとする
革命軍の青年将校で、マクギリスや石動の
同志。オイカがタービンズに滲れ衣を着せ
た件を機に、マクギリスからの呼びかけに
応じて参集した。革命軍リーダー格のライ
ザは鉄軍団との対面を半ば一方的に喜ぶ。



【左】ギャラルホルンの本部、
ヴィンゴルヴを制圧した。
【右】革命軍マクギリスの呼びかけ
に駆逐するものも



ヤマジン・トーカ

Yamazin Toka

◆CV 生天目仁美

アリアンロッド艦隊付きの技術部長（整備主任）。疑似阿勃耶誠システムを搭載した特九級ともいえる機密扱いのガンダム・ヴィダールの整備も任されるなど、ラスカルからの信頼も高い。スキップジャック艦内では数少ない女性だったのか、ジュリエッタの話し相手になることもたびたび見られた。



第38話で初登場 新型機（のちのレギンレイス・ジュリア）の実験配属を命めるなか、その専任パイロットになるとの申請をジュリエッタから受けた



アインの脳を使った擬似阿勃耶誠システムは、技術陣の彼女にとって興味深い研究対象だった様子。最後に彼女は搭乗者を失ったバルスを静かに慰める

アルミリア・ボードウイン

Almiria Baduin

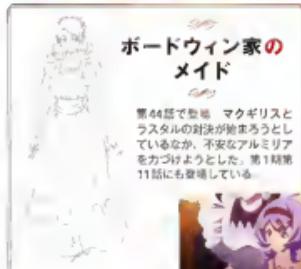
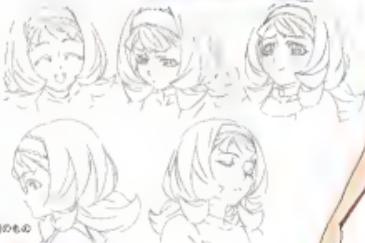
◆CV 加隈亞衣

ガエリオの実の妹で、幼いながらマクギリスの姫でもある。当初はマクギリスの父イズナリオが進めていたボードウイン家との政略結婚だったが、そんなことは関係なくアルミリア自身もマクギリスを愛しており、一日も早くしっかりした淑女になりたいと願っている。



普段はファリド家で暮らし、マクギリスと提携やかな時を過ごす

参考設定は第1期のもの



ボードウイン家のメイド

第44話で登場。マクギリスとラスカルの対決が始まろうとしているなか、不安なアルミリアを力づけようとした。第1期第11話にも登場している。



だがそれでもマクギリスへの想いを捨てられず、隠密を父ガルスの呼びかけにも尻尾。



宇宙でマクギリスとガエリオの相克が繰り広げられる一方、少女はひとりで統計する



セブンスターズ

Seven Stars

第1期第23話でセブンスターズの第一期であるイシュ一家のカルタが戦死したことは、ギャラルホルンの内部に少からぬ影響を及ぼした。当主であるオルセ・イシューが癡床に陥している現在、同家は不在扱いで、カルタが指揮を執っていた地連外縁軌道制限組合艦隊はマクギリスが引くことに。現在のセブンスターズは、アリアンロット艦隊を擁するラスターのエリオン家とそれに追従するオイクのクジヤン家、そしてマクギリスのファリド家が対立するという格好となつた。



ネモ・バクラザン
Nemo Baklazan *CV: 佐藤健太

マクギリスがエルを起動させたことに衝撃を受けるものの、マクギリスとラスターのどちらにもならないという中立を謳ふ。



ガルス・ポートワイン
Garius Baudwin

*CV: 星野充昭

ガエリオ、アルミリアの父親で、現在はマクギリスの義父でもある。ガエリオ亡き今、娘と結婚したマクギリスのことは息子面前に想っているようであり、オイクからマクギリスが説得された時も真っ先に頭って入つた。



マクギリスを見限り、アルミリアを実家へ戻して連絡を取る。だが娘の愛を知った――



エレク・ファルク
Elek Falk
*CV: 鈴置龍之介

いつもは懶々とした態度で、物事の重要性に深入りしないという日和見な態度を示していたが、パエルの起監時にはさすがに魅惑した様子を見せる



セブンスターズのフォルク家当主。マクギリスが地連外縁軌道制限組合艦隊の新司令官となりたことで、カルタ時代のような「お嬢ち」にはならないだろうという。マクギリスに好意的な発言を残したこともある。



海上に浮かぶギャラルホルンの地連本部ヴィーンゴルフ。マクギリスと革命軍に制圧され、七割が掌握された



イズナリオ・ファリド
Iznario Fareed

*CV: 遠水 裕



マクギリスの義父。かつてアーバラの女性議員アンリ・フィュウと政治的密約を交わしており、それをマクギリスに暴かれるというスキャンダルから失脚。山荘で隠遁生活を送っていたが、マクギリスとの関係を公表した。

名瀬・タービン

Naze Turbine TS

+CV: 烏海浩輔

ティワズの運輸や詠歌部門を担うタービンズの代表。かつては宇宙を股にかけた一匹狼の遊び屋だったが、傭兵のアミダといっしょに仕事を組んだことを機に、タービンズを起業。世の中で不幸な目にあってる女性たちを会社に迎えてすべて自分の「妻」とし、人道義に発展させた。オルガから「見货」と恐われる頗もしい存在で、名瀬自身も鉄道団のことをつねに気にかけている。



正式にティワズの傘下に加わった鉄道団をアミダとともに喜んで迎むる名瀬も決闘若頭と目されていた



ジャスレイトイオクの隣にはまるが、オルカには心配しないよう懇意と構える。



率直であるタービンズの女性たちを守り、アミダが百姓で眠る傍ら、ハンマーへつて頭筋を殴るた



アミダ・アルカ

Amida Arca TS

+CV: 田中敦子



女は男を説かせる太陽、と語る名瀬に惚れる一方、女性を美しいもの同時に扱うジャスレイは不快に思う



前頭に立つことは滅ったが、現在の愛姫・百葉などのコンビは健在。魔術式グレードランチャーハーを武器にレギンス化も仕留める



タービンズにおける名瀬の第一夫人。50の強い性格で、タービンズメンバーからは「姉さん」と慕われている。もとは宇宙海賊などを相手としたモビルスーツ乗りの傭兵隊長を行なっており、一部の依頼人は女性とわかるや仕事を断ることもあったらしいが、その転向は弟みのパイロットを後駕するほどだった。



かつてはスピナ・ロディの隊長機仕様に迷走していた時期もあった



若き日の
アミダ

傭兵時代。今も体に残る傷は程の目としてこの当時にも見られた。名瀬との出会いが彼女のみならず多くの女性たちの運命を変えることになった。

タービンズ *Turbines*

Turbines

タービンズは裏社会で拠点され、酷使されている女性たちを救済する目的で名瀬とアミダが中心となって起業した会社である。もともとアミダは傭兵時代に、女性ばかりの運輸会社ペインナッツ商会の運転手を機に名瀬と別れることを考えていたが、この時期にタービンズが創設されているようなので、同商会もタービンズの一部になったのかもしれない。



幼いフタの頃に現われた名瀬とアミダ、各地で虐待されている女性たちに手を差し伸べてきた。

ラフタ・フランクランド *Lafta Frankland*

+CV | 日笠陽子

タービンズの活発なモビルスーツパイロットで、オイルの手入れは欠かさない。名瀬を「だーりん」と呼んでいたが、次第に周囲をひとりの男性でも思はせるようになり、名瀬も彼の黒立ちのように思っている。



幼い頃は、劣悪な環境の運送船で働いていた。
アジーとの初物中、一時行動をした際に周囲に歓声をあげるみを手にした瞬間、運送の悲劇が—



ラフタの仲間にして抜き級友であり、周囲を想う彼女の女性を経験する。



鉄道団では監視官として出向したほか、ラディーチェが運営した東原支那のデータ整理も手伝う。

アジー・ グレミン *Azee Gurumin*

+CV | 國田幸

タービンズのモビルスーツパイロット。普段は口数が少ないが、ダンナたち鉄道団の指揮官ラフタとともに奮める際は声をあげるところ。



名瀬とアミダの死後、鉄道団にはついて行かないことを後見。筋弘とは別れることになるが、彼の大刀で思い出を胸に生きていこうとすると—



新婚夫をたねるアジー 第48話でアドモス商会を介し、鉄道団への助力を約束する



同じ聖儀士のヤマギと共に作業をすることも多い。フラワースをセンターピンクに塗り替えたシロに采れたこととも

エーコ・タービン *Eco Turbine*

+CV | 久保ユリカ

タービンズの一員。ハンマーへノド敷の操縦士や駆逐士として活躍する。ブルーマーの一件をギャラルホルンへ報告するよう提案したのも彼女。



喪服

名瀬ヒミタの遺体はギャラルホルンに届けられたが、マクマードの手はかなりでござりで葬儀を敗行。その際ラフタたちは喪服を着用した。



葬儀の後、三人はマクマードと面会。今後のタービンズは運営部門のみで継続することに。



第39~40話ではラフタやアジー以外のモビルスーツパイロットの姿も確認できた。



名瀬死亡後の新しい組織では、多能の操縦士を担当

第1期第7話などにも登場したハンマードオペレーターたちも葬儀に参列。毒づくシャスレイにらむ。



ティワズ

Teiwaz

火星や木星などの外惑星で幅を利かせている巨大複合企業。ギャラルホルン一派を覆した鉄拳団を正式な直参團体に迎え入れ、さらにハーフメタル資源による利権をもたらしたクーデリアとも連携し、組織はより大きくなりつつある。しかし大組織であるがゆえにティワズも一枚岩ではなく、この状況を必ずしもよしとしないジャスレイの挑戦をゆるしてしまう。



第34回。名渕とマクマードを含むティワズの古参幹部14人が集う。討議の内容は、マクギリストと鉄拳団が手を結ぶ件について

マクマード・バリストン

McMurdo Barriston *CV 石塚運昇

ティワズの代表で、名前とオルガたち鉄拳団を高く評価している。表面的では鉄拳団が鉄拳団が強めさせたことの原因として、火葬のブランドを彼らに任せた貿易を下した。その一方で、必ずしも情だけでは動かない、堅け引きを心掛ける堂々たる幹丈である。



肝の渾わった三日月のことを気に入っている。パシユマルを倒した後を跨ぐ、お菓子のカシーノーを演じる



和風曲味で、意地をたしなむが、ターピングがギャラルホルン（イオク）の運営を受けたとの報せには動揺を隠さなかった



名渕たちがこの世をもって輸入アジーを相手にチエスで勝負する場面も



歳星整備長

*CV 野川雅史

ティワズの本拠地「歳星」の工廠でモビルスープなどの整備を担当。バルバトスやダシオンリベイクの強化など、鉄拳団も世話になっている。工廠には危機時代のデータが数多く残されていることから、フランクのデータをもとに機体の特定を成し遂げた。



表面明けの地平部団討伐に乗り出る鉄拳団に對しても島商に敗北するが、マクマードに諫められる。



ジャスレイ・ドノミコルス

Jasley Donomikots

*CV 竹内良太

ティワズNo.2の実権を握る幹部。組織内で頭角を伸ばしてきた名前を面白く思っていない。自分の会社であるJPTトラストが先代のクジャク公（イオクの父）とつき合いがあったことを利用し、イオクと接触。彼をたきつけた名前を証める作戦を実行に移した。



ターピングがティワズに加わった頃からおもやアミダを頻繁に思い、彼らの再進の場でも下品な悪態をつく



黄金のジャスレイ号のなかで鉄拳団の攻撃に対処する



マクマードをも撃沈する算段たつたが、その目論みは露見し、最悪は手首に散る





サンドバル・ロイター

Sandoval Reuters

+CV 楠 大典



事態が劣勢を見るや部下の競争を避離させ、
自らモビルスーシュのユーゴーで出撃。キャ
ラルホルンのクレイズを軽くあしらうが、進
後は三日月とバルバトスルブに敗れた。

宇宙海賊、夜明けの地平線団の首領。艦船10隻、構成員2500
人を要し、ティワフスら手を焼きほどの人相撲を束ねる豪
傑である。「倒して、弱いて、奪う」をモットーに狙った
獲物は決して逃さないことを誇りとしている。アリウムか
らの依頼を受け、クーデリア暗殺目的で火星団に赴いた。
名をあげてきている凱旋団のことは快く思っておらず、さ
らに右腕たちギャラルホルンの部隊を前兵だと豪語する。



ガルム・ロディ 隊長



「鉄壁団の惡魔」ことバルバトスと
の対戦を望んだが、圧倒された末、
シノの衝撃戦に敗れて敗退する



アリウム・ ギョウジヤン

Allium Gyojan

+CV 田中 完

火星クリエセ逃試の活劇家団体テ
ラ・リベリオニスの代表。かつては
独立運動集会「ノアキス」にクーデリア
を推薦したが、現在の彼女に取り合ってもらえないことを
遺恨みし、殺害を目論む。



夜明けの 地平線団の双子

夜明けの地平線団の幹部。旗艦のブ
リッジでサンバルの脳を固めている。
それぞれ頭のバンダナと同じ色の
ユーゴーに乗るが、兄はジュリエッタ
のレギンレイズ、弟は石動のシ
ュヴァルベ、グレイズに敗れた模様
である。



クーデリア暗殺の作戦主である
アリウムに対し「活動家復讐」と
見下した態度をとる。



双子は機体色と武装が異なるユーゴーで出撃した。マゼンタ色(左)
が兄機で、ペールグリーン色(上)が弟機。



軒のあったノブリスからも
見捨てられ、頭部計画が露
光したアリウム・オルガか
らの賠償金請求を難るや、
三日月に射殺された。

自分の活動団体が下
火のため、クーデリ
アに資金援助を申し
込むが、頼らぬこ
とで彼女を逆恨みし
てサンバルに暗殺
を依頼した

まかやいとうごのすけ 蒔苗・東護ノ介

Makanai Togonosuke

+CV 妻人

鉄拳のアーブラウ代表。したたかな老人だが、かつての亡命から再選手にいたるまで、鉄拳団とクーデリアに受けた恩義を忘れず、彼らの支援には力を惜しまない。アーブラウ防衛隊の軍事顧問に鉄拳団を推薦したのも蒔苗である。



世間にはSAU組が仕掛けたと思われる妨害事件のため、一時は入院生活を過ごす。右見舞いに来たクーデリアに自分の事を頼ることを頼る。



鉄拳団員のIDを書き換えるというオルガたちの窮屈に驚く。嫌な事件の時に命を救ってくれたチャーリに恩義を感じてることもあり、彼らへの助力を胸にする。



現年、蒔苗はヒューマンデブリ挑戦運動に尽力。蒔苗の死後、クーデリアたちは彼の意思を引き継ぐ。

トド・ミルコネン

Todo Mirconen +CV 青山 稔

マクギリスのもうひとつの顔であるモンターク商会の社員。もともとはCGSの社員で、さるに一時期は鉄拳団にも属していた。金儲けには目がなく、世渡りがうまい。



CGS時代には少年たちに非道なしひきをしていたため、悪を含むセガージンから咎められると危険には思われる。



自分の利益になる可能性を考えアームドと組んでいたが、最後は見捨てた。



クーデリアのアトモス画会を見張っていたノブリスの部下たら、オルガの妻を認めるや、詰問をあびせた。



ラスカルに目を付けられる鉄拳団と手を切るようクーデリアに促す

ラスカー・アレジ

Lasker Alesi

+CV 飛田展男

蒔苗の孫を継いだアーブラウの新代表。以前から蒔苗を支持していた高齢な議員で、鉄拳団やクーデリアの行動に対しても深い理解を示している。



一時は蒔苗の秘書を務めていたタカキを今は自分の右腕に迎えている。彼への信頼は厚い。



蒔苗の秘書

かつて蒔苗がオセニア連邦へ亡命していた時期も含め、彼を著作していた青年。



モンターク「マクギリス」を私人として鉄拳団のもとへ送り、黙認するリムジンはフリードホーで使われていたものである。



ノブリス・ゴルドン

Nobliss Gordon +CV 長克巳

火星クリュセ塗装を黙点とする資本家。武器商人「GNトレーディング」としての非情な顔も持ち、各コロニーやギャラルホルンを相手に利潤を得ている。

鉄拳団襲撃から脱出後、一時は火星を離れていたが、ライドの手で連れられ、脚下たちも害された。

独立の果て

彼らが声の限りに叫んだあとで つかみとったものは



アトラとクーデリアたちの家から望む丘には今も鉄道の墓碑が静かにたたずむ。あの時に彼らが生きていたことは絶対もない事実なのだ。

「マ クギリス・ファリド事件」から数年。三日月とアトラの子供。晩の成長具合から判断しても4~5年の経過といったところだろうか。火星と地球をまたにかけた戦乱の「マクギリス・ファリド事件」はおさまりを見せず、人々が船上に裁ることもなくなった。この事件はすでに過去のものとなってしまった。モビルスーツなどの大型兵器は廃棄されたわけでもなく、おそらくはギャラルホルンが新体制に移行してもアフリカンユニオンなどの各経済圏ですぶっている火種はこれからもどこかで噴出するかもしれない。

それでも、鉄道団の残した意義は大きい。貧困にあえぐ火星の人々

や、ヒューマンデブリを技術するというクーデリアの目標は、「マクギリス・ファリド事件」をきっかけに変わった世界で、その一步を走めたのである。

だが、これから先も多くの難題がクーデリアたるもの前に突きつけられることだろう。そこにはクーデリアが三日月と最初に交わした会議の時のように相手との齟齬が生じることだって考えられる。それでも彼らは自分たちのなすべきこと信じた道を進むに迷ひない。それはオルガが家族みんなに示した、立ち止まらずに歩み続けることなのだから。

アルミアや新江など、去就が不確かな人々も少なくないが、ここでは主だった人々を中心に、戦いのあとでどのように生きているのかをまとめてみた。



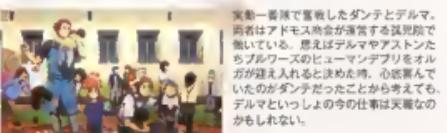
三日月をひとりの男性として戦っていたアトラとクーデリア。生きてきた頃をこそ遠えど、死を離れてはいるなかで、ふたりの間に友情以上の情が生まれたのは確かだろう。今現在、ふたりは戦とともに娘たちの家で生きている



副団長と地球支部の生とめ役としてそれぞれオルカを支えてきたユージンとチャド。そんな立場だったふたりだからこそ、火星連合議長の地位に就いたクーデリアをサポートできるのだろう。ふたりがクーデリアを補佐するかたわら、アドモス商会はデクスターとクーピーダが中心となって運営している。また鉄道団を許めたタカキは現在アーブラウ代表となつたアレジの手に就任。火星とアーブラウの架橋となるべく日々奔走している。



いつしか空虚に老廃していた雪の道とメリビット、子供もふたり君が誕生間近だ事件後は、「KASSAPA FACTORY」を経営。社のマークはがつてライドがデザインした「流星号」のもの。し、モビルワーカーの整備を中心に行なっているようだ。ヤマキやティエン、ザックもここで働いている。



昭弘実習の実施二番隊の一員として複数となく男の行動を見せたライド。オルガの死というあまりにも審く過激な現実に直面してしまった後は、戦いのあとで鉄道団の墓碑の前で涙を落す。惟さノブリスが新築した今ライドはオルガの示した道を歩み続いているのだろうか…。



幹部部門にしほばして活動を再開した新組織を切り替えるアジーとエーコー。時間がある際、アジーは就寝でマクマードとチエスをたしなんでいるようだ。今のアジーの姿は名前の小姓な出で立ちや、アミダの跡黄分としての風貌も受け継いでいることとが見える。



がつての末、マクギリスとの戦いに決着をつけたガエリオ。そして「洗脳者の恩讐」を討て敗ったジュエッタ。隕石阿蘭那のシステムを失ったことにより、阿蘭那による補修がなくなり、身体が不自由となったガエリオに、ジュエッタはしづしづ金いに来ているようだ。



新幹事の新人として入社したザックとディエン。有名な鉄道会に入つて自分もやからうとしたザックと、人見知の過去を持つことえり行き場はまったく異なるが、実は意外にいいコンビだったようだ。事件後は、二人とも雪の会社で働いている。

豪強大を誇つアリアンロード艦隊司令のラムタル。セブンスターの合議制を廢したギャラルホルンの新代表となり、クーデリアと手を結びヒューマンデブリ駆逐部隊に力を注ぐ。

CGS、鉄道団、モンターク雨傘と世迷り上手がんできトド。マクギリスからみれば裏表なく自分に正直な人が聞こえてからやまなかつたのかしれない。どうやら生前のマクギリスから彼亡きあとのモンタークの命令を任せられたとい

SPECIAL INTERVIEW



監督

長井龍雪

TATSUJI MAGAI

メカデザイン

鷲尾直広

NAOHIRO WASHIO

「主人公機としてのガンダム」のイメージを、根底から覆したガンダム・バルバース。
異形で悪魔のような姿への変化は、一方で三日月というキャラクターを具現化し、
まぎれもなく主人公機としての存在感を示した。

果たしてそのデザインの意図には、どんな思いが込められているのだろうか?

Profile

みながい・たつゆき アニメーション監督、演出家 「ハチミツとクローバーII」で初監督。以後、「あの日見た花の名前を僕誰はまだ知らない」「心が叫びたがってるんだ」などのヒット作を手掛ける
ゆわしお・なおひろ メカニックデザイナー 「蒼河のファフナー」シリーズに代表されるように、他には
ない特徴的なデザインを生み出す「ガンダム」への参加は「機動戦士ガンダム 00」に続き、二作目

バルバースに求めたのは
純粋なガッコよさ

——まずはガンダム・バルバースのデザインはコンペで決定されたとのことです、鷲尾さん案のどんな点が決め手になったのでしょうか?

長井　ストレートに一番かっこよかったです。コンペに参加されたデザイナーのみなさんは、とても尖ったアイデアを出し合っていたのですが、その中でも感覚的に「かっこいい」と感じたのが鷲尾さん案だったんです。

鷲尾　これは色々な媒体でお話ししていますが、なるべくコンペに登かるように、狙ってデザインしたんです。ですから、いつもの自分のラインは封印しました(笑)。寺岡(質司)さんは、「こういう時は好きに描かなきゃダメだよ」と言われたのですが、自分の場合、好きに描いたら使ってもらえないのです。

長井　たしかにコンペは、参考頂いた方々に

は本当に自由に描いていただいたという印象があります。それこそ、本当に重機にしか見えないアイデアもありました。商品とは切り離せないシリーズではありますが、みなさん好き勝手にやってましたよね(笑)

鷲尾　最初にいただいた資料メモを見ると、とても幅広く作品をとらえることができるような内容でした。それこそ重機っぽいものでも合うかもしれません。ただ、コンペはとても難しいんですよ。彼らの仕事は、監督やプロデューサーの意見をもらって形にすることです。それがコンペになると、自分の中にあるもので「どの様を狙っていくか?」というやり方になってしまいますからね。

——主人公機に「機動戦士ガンダム」のRX-78ガンダムのイメージを求めていた部分はありますか?

長井　それはありませんね。今はガンダムというモビルスーツのバリエーションが山ほどある時代ですから、「どこまでがガンダムとして認めてもらえるだろう?」という疑問は自分の中にありました。そこでコンペで一度ガンダム感みたいな部分を崩してもらって、

もう一度考る機会をいたいだいたと思うんです。そのうえで「単純にロボットとしてかっこいいものを選ぶ」ということが基準になつた気がしますね。

鷲尾　自分のコンペ案は狙って今風のバランスで描いたものが、結果的に個性のある形になりましたね。最初は「自分を抑えた」といつつも、最終的に決定したのは自分らしいデザインになったかな。

——たしかにコンペ案は鷲尾さんらしさが薄い感じを受けてますが、バルバース自体は非常に鷲尾さんテイストを感じるデザインになりました。

鷲尾　ただ、そこで「自分の持ち味を出してデザインを詰めていった」ということではないんですよね。やっぱり長井監督や小川(正和)プロデューサーといったみなさんの意見を取り入れて、その中から組み上げていったものなんです。

長井　コンペ案から現在のバルバースにいたった大きな変化は、フレームに合わせて再構築するという過程が大きかったと思います。

鷲尾　コンペは本来ガンダムとフレームのセ

トだったんですが、僕はフレームの提出が間に合いませんでした。一方で藤原（保）さんが描かれたガンダムそのものが、長井監督がイメージするフレームのデザインに近いものでした。そこで藤原さん案をベースにフレームとしてデザインし直して、僕のコンベ案を外装として乗せるという流れですね。

フレームに合わせる中で 独自のラインが見えてくる

——完成したバルバトスは、笠尾さんのコンベ案のイメージは残しつつ、細部のバランスは大きく変わったものになりました。

笠尾 最初はどうしても方向性のイメージが決かず、今風のガンダムのバランスに落ちてしまっていたんです。そこで監督が「こんなイメージでお願いします」とラフをサラサラと描いてくださって、求められている方向性がとてもしつかりました。一番のポイントは、なで肩でしたね。

長井 シルエットがバルバトスだけのラインになりましたね。昨今のモビルスーツはいがり肩が中心だったことによって「同じラインで勝負すると理ももれてしまうだろう」と感じていました。また、できるだけ腕を長く見せたいという意図もあります。

——腕を長く見せたいというのは、なぜでしょうか？

長井 これはプラモデルの進化の過程で生まれた流れだと思うのですが、昨今のガンプラのプロポーションは、腰がとても長くなっている反面、腕が短くなっているような印象を受けるんです。プラモデルのプロポーションとして、これが現在のかっこよさの主流にあるのは避けられないかもしれません。ただ腕を長く見せるバランスをとるために、腕を短くするという逆転現象のような状況になっているとさえ感じました。「歓血のオルフェンス」のモビルスーツに関して言えば、今回は近接戦闘がメインで、手足を使った動きを積極的に取り入れるという前提でしたので、それこそ普通の人間体型よりも腕は長くなっていますね。特にアニメーターさんはどうしても癖で描いてしまうことが多いので、描いているうちといいつものプロポーションに戻ってしまうことがあります。そこでデザイン段階では、腕の長さを強調してもらっていますね。

笠尾 稲のフレームが剥き出しだったことも、可動域の拡大にはよかったですよね。どうしてもお腹がブロック構造だと、動きに制約が



ガンダム・バルバトス
(第4形態)

ありますから。

長井 フレームを考えていたいたとき、腰の部分を僅う外装が思いつかなかつたんです（笑）。可動を阻害しないように装ってなんだろうって。柔らかい要素なのか、それとも蛇腹なのかと。

固定概念を振り払つた 立体化へのプロセス

——フレームやプロポーションは、これまでのガンプラとは異なる流れを感じますが、バンダイさんの反応はいかがでしたか？

長井 今回はバンダイさんのほうは意図的に新しいデザインを受け入れてくださった印象がありますね。むしろごっちが「本当に大丈夫ですか？」とお聞きしたぐらいで（笑）。

笠尾 1/144スケールもほぼフレームが入っていますが、まさかここまで作ると思わなかつたんです。自分としては「模型のためにデザインを考える」ということはせず、上がったデザインの処理の仕方は、模型のプロであるバンダイさんにお任せするというスタンスでした。

長井 烟いたのが、すごいスピードで立体試

作が上がってきたことですね。笠尾さんがラフを上昇すると、翌朝には光臨形が上がってくるんです。三面図でデザインを起こしているわけではないのに、それだけの要素で立体にするんだからすごいですよね。「新手のフレッシャーのかけ方か！」と思うぐらいでした（笑）。

笠尾 バンダイさんはとても締切厳守でしたよね。

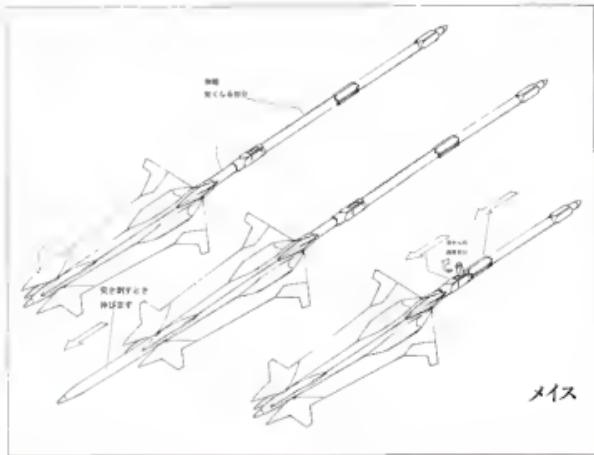
長井 そこは工業製品としてのスケジュールの組み方が、結構厳しいんでしょうね。

笠尾 「どのタイミングまで直してもらえるのか」という点は、結構シビアでしたね。設定の細部まで上がっていないなくても、ガンプラの作業は進んでいるので。

——実際にはどんなパーツを調整してもらいましたか？

笠尾 基本的にはパーツの厚みや、曲線のラインですね。特に肩の位置を何回か調整して頂いた記憶があります。どうしてもいかり肩になりがちなので。最終的には、なで肩にもいかり肩にもできるという折衷案で調整してもらいました。

——これまでのガンプラのセオリーからは、かなりかけ離れたものになったという印象がありますね。



衝撃のメイスと 呪縛からの解放

——第1期では、最終的に外装面でも大きく変化を遂げた第2形態にまで行きつきました

翼、第6形態は、これまでと見た目が大きく変わるように意識しました。兵器って、現用の軽車でもそうですけど、使い駆けていくと現場でカスタムしていくんじゃないですか？ そういう兵器って、不格好だからかっこ悪いかといえば、逆にかっこいい部分もある。バルバトスの場合、不格好のほうがお話の流れに則したものになりますからね。そういう現場改修のような雰囲気が出ていれば、面白いんじゃないかなと感じました。特にギャラルホルン側は渋谷川（兼式）さんのきれいなラインで描かれているので、どんどん歪になっていくバルバトスとの対比構造が生まれたのは、よかったです。

——これまでのガンダムシリーズ作品の流れに捉られないという考え方でいえば、メイン武器であるメイスも常識を覆すものとなりました。

長井 自分は最初から本気だったんですけど、「メイスがメイン武器です！」といっても、誰も信じてくれなかったんですよ。

監修 僕もマイチ信じていなかつたですね
(笑)。

長井 たぶん最初の時点で信じていたのは自分だけでした(笑)。こればっかりは「今國はメイスなんです」と何回言っても、スタッフは「いやいや、なにをおっしゃる」という感じでしたからね。

荒尾 第1話を見るまで、誰も信じていなかつたでしょうね。でも第1話が完璧な出来でしたから、あの一撃でみんなメイス信者になりましたね（笑）。

長井 ただ残念ながら1/100スケールキットには入れられなかつたんです。これはもう、メイスの魅力を伝えきれなかつた自分の責任です。

——ガンダムといえばライフルと剣と盾ですから、その常識を変えるのは難しかったのでしょうかね。結果的に第6形態のキットに、メイフが付属することにかなりこだわった

黒尾 でも、第1期の最終決戦であるグレイス・AIN戦では剣を使っていたじゃないですか？ でも今度は（第6形態のキットに）剣がつかなかつたんですね。意地悪しているわけじゃないんですけど、なぜかチグハグになってしまつて（笑）。

長井 これはお互いに気を使い過ぎた結果な

長井 バンダイの担当者である安永（亮彦）さんが、これまでSDガンダムを中心に担当されていたことが大きかったでしょうね。TVシリーズのリアルな「ガンダム」を手掛けるのが初めてということもあって、懇意的に取り組んでくださったと感じました。

荒尾 5年生履向けSDガンダムは、通常のガンブアリコストダウンの調整が多いのでそのノウハウを活かして価格を抑えていただけたのもよかったです。しかもその上で、フレームも握りさせしと、組むのも手間じゃないんです。とてもバランスがいいキットになったかなと思います。

登場機体を抑えつつ
バリエーションを増やす

——ガンプラとの関係性という意味では、第1期で描かれた「バルバトスのバーツの付け替え」という点も大きな要素です。

長井 そもそもバーツ接続はどちらからの提案だったんです。昨今「ガンダム」シリーズは、機体としてのガンダムが多く登場することが求められていました。ただ「鉄血のオルフェンズ」は、もともと新しいガンダムが次々と出てくるような物語ではありません。その中で商品のラインナップを維持するためには、既存のガンダムの形態が変化していくことが必要でした。「完全な新型は多く登場しませんが、主人公のシルエットはある程度変わっています」という趣旨です。でも実際にはプラモデルでも接続ができるようになったのは、バンダイさんの力ですね。

鷺尾 試作が上がってくるのが早いので、打ち合わせの場でパーツを付け替えて「なにが

できるか」検討できたのも、とても助かりました。最終的に使用するバーツが決まったら、キットでも付け替えられる構造に直してください。その連携はアイデアに結び付いていますね。

長井 使用するバーツに関しては、シナリオで決まったことをメカ打ち合わせに持ち込んで、アイデアを提案していただくという流れでした。そのあたりはデザイナーの皆さんに柔軟に対応して頂けたのは大きかったです。——デザイナーとしては、バランスを取るのが難しい仕事だったのではないでしょうか？

黒尾 バルバトスばかり描いていた印象がありますね(笑)。ただ、バルバトスはまとま

ったデザインというよりは、特に第1期では鉄筆団という組織規模からもぐチャクチャでOKという機体でしたよね。

翼尾 そうですね。第5形態のときに瞳の八卦をついたのが、一番大きな変化でしょうか。結果的に身長が伸びてつま先立ちになつたので、バランスを合わせるために、ループで次から手を伸ばすことになります。

長井 脚が長くなった分、手が短く感じてしまうということですね。脚が長くなることで自分で懸念していた逆転現象を、自分で起こしてしまいました。

——設定的には地上用サスペンションという設定でした。ここで謹バーツを発注した意図を教えてください。

長井 ベタ足だと踏み込む絆を作りにくいんですが、躊をつけることで、アクションがつけやすくなるんです。背を高くしたいわけでも、脚を長くしたかったわけでもなく、アクションのための挫バーツでした。

んです。ずっと剣を使っていたことが引っかかっていて、「じゃあ最終話は剣でいい！」と思ったわけです。一方でバンダイさんは「最後の機体こそメイスをつけるぞ！」という気持ちでした。お互いのことを思ってのすれ違いなんです（笑）。

董尾 別に両方のキットを買ってもらおうと思って、分譲させたわけじゃないんですね——これは強調しておかないといけませんね（笑）。

最初のメイスは結構簡単に決まったんです。それこそ初期ラフから微調整ぐらいで、完成しました。でも、このあとの武器がなかなか決まらなかつたんですね。

長井 最初のメイスは強烈すぎたゆえに、それを超えるのは糰余曲折ありました。最終的に小川プロデューサーの「大きくすれば」という一言で、超巨大メイスに落ち着くわけですが……。

三日月専用機体として意図すべきことは？

——第2期のお話が出たところで、ガンダム・バルバトスループスの話を伺っていけばと思いま

長井 第1期では第6形態までバルバトスをデザインしたこと、ある程度作業の進め方は確立していました。そこでもう一度すっきりとしたバルバトスをデザインしてくださいと鶴尾さんにお願いしました。

董尾 そうでしたね。ループのデザインがスタートしたのは、第1期の途中でまだ第2期の内容が確定していない段階でした。小川プロデューサーからは、「先にデザインがあつたほうが監修のイメージも湊ぎやすいかもしれない」ということで、デザイン先行で進めたんです。

きっと「三日月をイメージしてデザインすれば、おのずと内容に合う落ち着きどころに

なるだろうな」とは思っていました。そもそもバルバトスは三日月用に調整されたガンダムではなかったので、彼に合わせた形に加えて、自分なりにやりたいラインをまとめられたらいいなど。

——作業的には第1期までの経験も生かされた形でしょうか。

董尾 そうですね。方向性はわかっていますから、作業時間はそれなりにかかっていますけど、リティクルも肩を直した程度でした。特に第2期はフレームを描かなくていいのがよかったです。

——共通フレームだけに、変化をつけるのが難しいという部分はありますか？

董尾 それはないですね。ただ気をつけないといけないのは、「フレームに乗せる」という意識だけで描いてしまうと、それ以上の形にならないんです。最初はフレームの存在を意識せずにラフを描いてみて、ある程度の段階でフレームに乗せてからバランスを整えていく流れです。形部（一早）さんみたいに大胆になればいいんですけど、僕はそこまで割り切れませんでした（笑）。また第6形態は、かなり曲線を抑えてシンプルにしているのですが、ループはかなり複雑な曲線を入れることができました。

——具体的にはどの部分のバーツになりますでしょうか？

董尾 たとえば頭の横のバーツや、肘のラインです。設定図だけでは読み取れないで、これは設定や図面に書き込みながら、安永さんに一か所づつ説明しました。一方で作画で描くうえではアバウトに処理してもらっても大丈夫という意識でした。

長井 作画的にある程度のゆがみが許されるデザインなので、その点はとてもよかったです。

董尾 寺岡さんもそうおっしゃってくれて、うれしかったですね。結構ノリで描く人には、描きやすいデザインみたいで。

——逆にデザインが複雑化することで、作画

スタッフの印象も変わったのでしょうか？

長井 そこに関しては、第2期になって作画さんもある程度慣れているだろうということを繰り込み済みです。たとえば頭の鉄華団マークにしても、いきなりつけるのはためらわれます。ですが第6形態を経ていることで、ある程度は行けるかもしれないという手ごたえはありました。

肩に刻まれた象徴は鉄華団のものを現す

——ループで肩に鉄華団のマークを入れたのは、どんな意図からでしょうか？

長井 鉄華団の専用機、象徴を意味するものです。物語の結末としても、バルバトスの終わりが鉄華団の終わりを意味していましたから、鉄華団を端的に表すアイコンとして絶対にマークは入れたかったです。

——赤ベースで白いマークになっていますが、記色にはどんな意図がありますか？

長井 鉄華団マークのベースは赤ですが、たとえば鉄華団が着ているジャケットのマークも白なんです。形さえあれば、色には決まりはないというイメージですね。

董尾 肩の色については、何パターンが提出しました。肩に色を付けたのは、バルバトスとの差別化を図るためです。バルバトスからループになる段階で形はかなり変わっているんですけど、色が同じでは一見すると変わったように見えないんですよ。そこで色の違いがすぐ分かるような配色にして、変化を強調しています。

長井 特に第2期になると、作画スタッフはその人なりのバルバトスのバランスが完成してしまっているので、デザインが変わっても描いたときの雰囲気はあまり変わらないこともあるんです。色が違うぐらいまでのレベルに行かないとい、違いを出すことは難しいですね。



——ルブスの大きな変化といえば、先ほど話題に出た脚部の延長ですね。シルエットも大きくなりますし、主人公機がもつイメージとのバランスが離しかったのではないですか。

長井 これは先ほど鷲尾さんがおっしゃったとおり、脚が伸びた分、また腕を伸ばすということがありますね。それこそグリグリのときには、手足のフレームにハブをかましていたほどですから、ある程度の延長はOKというイメージでした。

——ガンプラ的には、すでにフレームがあるというメリットがありますよね。

長井 バルバトスの初期の試作は動きませんでしたが、ルブスはキットのフレームが使えることで試作の段階で動かせましたからね。

鷲尾 また新たにフレームを作ると、ここまでスピード感のある対応をしてもらうのは難しかったでしょうね。最初にフレームを作るのは大変でしたけど、意外とメリットが多いかもしれません。

——鷲尾さんのおっしゃるとおり、ルブスのデザインはスムーズに進んだという印象ですね。

鷲尾 武器のほうもむしろ大変でした。ツインメイズはどうしてもマラカスになってしま

って。使っている絵を見ても、やっぱリマラカスでしたね(笑)。

長井 (笑)。デザインをがんばるほど、魔法少女のステッキみたいになってしましましたね。メイズに関しては、レンチメイズよりも大きくなるのは難しくかもしれないを感じていたんです。別方向に張つていかないと、ひたすらラインフレームになってしまうだろう。まあ最終的に超大型メイズになってしまうのですが(笑)。

——あまりにも大きすぎると、劇中でも扱いにくいのでしょうか?

長井 あまり大きいと小技が使えなくなってしまう、アクションが大味になってしまいます。それこそメイズの一振りで終わりますから。大きいほうが一枚絵としては映えるんですけどね。ただ、ルブスレクスは手を大きくした時点で、もうメイズ使わなくていいかも、という気持ちだったんです。最初にメイズを使い切って、そのあとがルブスレクスの本筋でいいんじゃないのかって。

三日月の生き様に ヒロイックさはない

——ルブスレクスのデザインは、より異形さを突き詰めた印象がありますね。

鷲尾 そうですね、特にルブスレクスは腕の長さが決まります、何度も描き直しました。腕を長く大きくするのはOKなんですが、どこまで伸ばすかという点が問題だったんです。最終的にもっと長くしたい監督と、ある程度で抑えたい小川プロデューサーとの間隔ぐらいのバランスで落ち着きました。

長井 たしかにあまり腕を巨大化すると、「これが主人公機に見えるのか?」という難しさもありますし、最後だから三日月のイメージに思いきり振り切りたいという気持ちはあって、そこはジレンマがありましたね。ただ、最終回に向けて「もうヒロイックなイメージはいらないだろう」という気持ちはありました。

——それこそティルブレードも、主人公機のイメージから外れている印象はありますね。

鷲尾 テイルブレードをつけることになったのは、ハシュマルのデザインが前提です。特に「尻尾をつけてほしい」というオーダーがあったわけではないですね。バーツの形状自体はハシュマルと違いますが、「最後ぐらい拾ったバーツをもう1回つけてみよう」という意図でした。

長井 テイルブレードは便利すぎましたね(笑)。いわゆる「ガンダム」シリーズ最終話付近に出てくるお約束的なファンルの1つというイメージでした。ルブスレクスの明確な特徴としてよかったですと思いますね。

——ルブスレクスの活躍を振り返ると、新しい主人公機デザインの可能性を感じさせますね。

長井 ルブスレクスのデザイン時に、バエルのデザインも並行して進められていたのも大きかったです。天使的で主人公機のあるバエル。異形のバルバトス、そしてキマリスの系統があることで、イメージの細分化が図れたと思うんですよ。

鷲尾 そうですね。バエルにマクギリスが乗るとなったときに、3体のバランスがうまく振り分けられたんじゃないかなと思うんです。3体並んだとき、三日月のイメージを投影するなら、ルブスレクスぐらい踏み込んだほうが差別化できますからね。

——ルブスレクスでは脚が骨になっているのですが、これも変化が一目でわかるような意図でしょうか?

ガンダム・バルバトスルブス
(ツインメイズ装備)



翼尾 そうですね。肩の青と胸は、ルブスとの明確な差別化を意図したものですね。最初は青の面積が多い案も出したんですけど、ちょっと違うんですよね。バルバトスのイメージって、基本的に真っ白なんです。そこで白の面積を増やして欲しいと言われたと思います。

長井 青が強すぎると、非常に「二号ロボ」っぽい感じになってしまふんですよ。それこそ形は変わりましたけど、「バルバトスらしさ」という意味では最後まで責いてほしかった気持ちがありますね。

——第2期になって、三日月は手持ちの絵をほとんど使わなくなりました。この描写も、三日月専用機として改修されたという印象を強めていますね。

長井 そうですね。長物で附れたところから撃つぐらいなら、とりあえず突っ込んで殴つてほしいという気持ちがありました。

翼尾 バルバトスは三日月の使い方が決まっているので、飛び道具を出しても意味がないんです。最初は色々使いましたけど、バルバトスが三日月用にならう必要ありません。結局、ルブスレクスでは、最終的に銃火器を胸に内蔵する形になりましたが、これは牽制用として割り切った装備です。でも、これによってグシオンリベイフルシティとのバランスが取れたと感じますね。

——本編には登場しませんでしたが、第2期の最終話では最終決戦仕様の登場も想定されていたとのことです。

長井 一度でボロボロになるのではなく、最終話に行くまで、数回戦闘をしたうえで段階的にボロボロになっていくというアイデアがありました。そこでルブスレクスが左腕を失い、第1形態の腕をつけるという第1期の逆パワーアップのような描き方をしようと思っていたんです。ですが到底描く時間もありませんでしたし、そもそも三日月にダメージを負わせるような戦いがませんでした。ハシュマル戦以降の觉醒した三日月は、ほぼ無敵ですからね。最終決戦仕様の歪な感じは好きなので、どこかで使いたいとは思っていたんですけどね。

忘れていたガンプラの魅力を思い起こさせる

——ファンの方のガンプラの楽しみ方から、気づいたことはありますか？

翼尾 岩さんダメージを入れて作るのが楽しいみたいですね。最近のガンプラでは珍しい傾向ですから。そこはちょっと懐かしく感じ



ガンダム・バルバトス
ルブスレクス
(最終決戦仕様)

ましたね。昔のガンプラは、そういうイメージがありましたから。

——ここ数年はスタイリッシュなイメージのガンタムが多かったですからね。

翼尾 そこは長井監督の「肉弾戦で殴り合うガンダム」というイメージを、ファンのみなさんが受け止めてくれた結果だと思います。

長井 描写として描けた部分と描けなかった部分はありますけど、思ったとおりの絵面はできたと思っています。

——翼尾さん的に、全話数通じて気に入っているモビルスーツはどの機体になりますか？

翼尾 ルブスですね。もう一度きれいにまとまったデザインを描けて、自分のラインも出しつつ、うまくまとめられたのではないかと思います。自分の満足度は一番高いです。

——「ガンダム」に関わったことで、あらためて感じたことは？

長井 「ガンダム」はもはやジャンルであり、あらためて懐の深さを感じました。「鉄血のオルフェンズ」では、かなり飛びぬけたことをやっていますが、それでも全部受け止めてしまうという。「ガンダム」は、とてもなにか大きなコンテンツだと実感しています。個人的には、子どものころからファンだった「ガンダム」という作品で自由にやらせていただ

いて、本当に楽しかったというのが素直な気持ちです。

翼尾 デザインとしては「マジンダム」のような前例がありますから、ルブスレクスにしてもトリコロールの構成にしてしまえばガンダムになるという意識は変わらないですね。自分としては新しさというよりも、ビームがなくなったことで「機動戦士ガンダム」のイメージを再認識できたという気がします。「機動戦士ガンダム」も、最初はガンダムしかビーム兵器を持っていませんでしたからね。特に「モビルスーツは陸戦兵器だ」ってあらためて感じさせてくれたのが驚きました。火星の鉄華団本部の戦闘シーンを見ていると、ヘッドフォンから聞こえる音が怖いんですよ(笑)。「ああ、あの足元には行きたくないな」って思わせてくれる。モビルスーツは重い兵器だということを、この作品で再認識できた気がします。

プロデューサー

小川正和

MASAKAZU OGAWA

キャラクターデザイン

千葉道徳

MICHINORI CHIDA

チーフメカアニメーター

有澤 寛

HIROSHI ARISAWA

絵コンテ・作画監督

大張正巳

MASAMI ODAKI

これまでの「ガンダム」シリーズのセオリーを
覆す挑戦が行なわれた「機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ」。
その実現のために大きな力となつたのは、
キャラクター・メカを支えた作画スタッフであることは言うまでもない。
メインスタッフのインタビューから、その舞台裏に迫つてみよう。

Profile

やおがわ まさかず サンライズ所属。「機動戦士ガンダムSEED」「機動戦士ガンダム00」で制作進行・制作アシスタントを経て、以降に制作された「ガンダム」TVシリーズのプロデューサーを担当する。

◆やおがわ：みちのり アニメーター。「機動戦士ガンダム00」「機動戦士ガンダムAGE」などでキャラクターデザイン。作画監督を手掛けた。近年の「ガンダム」TVシリーズを支える大張スタッフ。

◆ありさわ ひろし アニメーター。「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」で、初のメカ作画監督を担当。「ガンダムビルドファイターズ」シリーズでは、チーフメカアニメーターを務める。

◆おおばり まさみ アニメーション監督・アニメーター。80年代からメカニックアニメーターの第一線で活躍し、監督としても多数の作品を送り出す。主な代表作に「スーパーロボット大戦OG」「ジ・インスペクター」「超重機グラヴィオン」シリーズほか。

これまでの歴史が培つた
強固なスタッフワーク

——「鉄血のオルフェンズ」を手掛けたサンライズ第3スタジオは、これまでTVシリーズの「ガンダム」をメインで手掛けできました。その流れで本作のメインスタッフが構成されていると感じますね。

小川 そうですね。「鉄血のオルフェンズ」のために今回のスタッフが集まつたというよりも、TVシリーズの「ガンダム」や別な作品で培つたことから積み上げられた結果だと感じています。たとえば千葉さんに最初にお仕事を依頼したのは、実は「ゼーガベイン」のED（エンディング）でした。その後に水島精二監督から「機動戦士ガンダム00」のキャラクターデザインを千葉さんに、というお話をあつたんです。有澤さんは「機動戦士ガンダムSEED」からの付き合いですね。ちょうど有澤さんは新人時代に東京に出てきたとき、駅まで迎えに行つたんです。

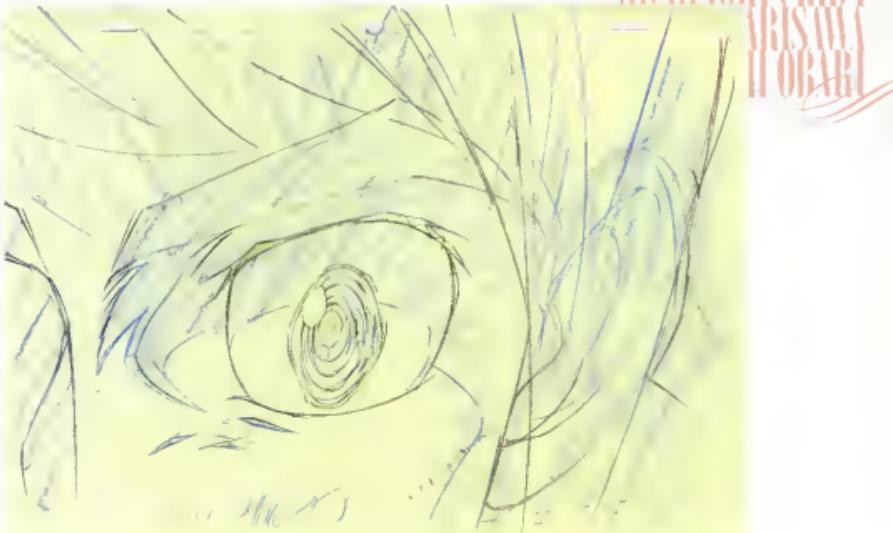
有澤 まだ制作進行時代だったもんね。

小川 制作進行になって一年目が二年目ですね。

——大張さんとサンライズ作品の関わりを振り返ると、80年代まで遡りますね。

大張 最初にサンライズさんと一緒に仕事をさせていただいたのは、「機動戦記ドラグナー」のOP（オープニング）でした。その後に「ドラグナー」と同じプロデューサーさん（吉井孝幸氏）に、「新シリーズを立ち上げるから」と呼ばれて参加したのが「勇者シリーズ」です。僕個人としては、それまで「破邪大星ダンガイオー」をはじめ、絵が多くて枚数も多いOVA作品をメインに参加してきたこともあって、TVシリーズへ参加することは相当悩みました。TVシリーズは統一感が必要ですし、誰が描いてもかっこよくなればいいません。そこで「定規を使えば、だれでもかっこいい絵を量産できるスタイル」を開発したのが「勇者エクスカイザー」でした。仕事量的には、シリーズ第二弾の「太陽の勇者ファイバード」のはうが多かったですね。実は平行で「DETONATORオーガン」という監督作品も手掛けっていて、本当に忙しかつたですね。

千葉 当時、僕は中村プロにいて、まだまだ駆け出で、大張さんファンでした（笑）。大張さんの動画もやらせてもらって、すごく勉強になった思い出があります。



Chiba Selection
#49 マクギリス・ファリド

このカットは目の筋理の説明画が難しかったです。設定には入ってないのですが、伊藤祐さん的な目の処理を意識を入れています。同シーンの河西健吾さんの声を何度も聞きつつ、静かだけど渾みがあり、かつ物説にならないよういかなり複雑にしました。実はこの筋理は、第1稿からもたまに入れていたのですが、全然点してこのカットが一番わかりやすいかと思います。(千葉)

大張 そうだったんですね(笑)ありがとうございます。

千葉 中村プロの新人時代は、サンライズ担当班だったこともあって、いろんな作品に関わらせてもらいました。中村プロをやめてからは、あまりサンライズに縁がありませんでした。まさかここまで「ガンダム」に深く関わるとは思っていませんでした。

大張 僕は「ガンダム」にはあまり縁がなかったんですけど、実は「機動戦士ガンダムF91」に「作画監督で参加しないか?」と声をかけてもらっていたんです。でも掛け持ちはできませんから、どちらにしようか悩んだ結果、立ち上げに間われる「勇者シリーズ」を選びました。もしあの時、「F91」を選んでいたら、今とはまったく違う人生になっていたかもしれません。「F91」は枚数を使つてもいい、多投影を使ってもいい」ということで、かなり魅力でしたね。なにより窪野(由悠季)監督の大ファンでしたから、ぜひ参加したかったんです。そのチャンスを逃してから、「ガンダム」には本当に縁がなかったのですが、すごく時間が経って「機動戦士ガンダムAGE」に参加できることになりました。

小川 大張さんが参加されたのは、大塚(健)さんのご紹介でしたよね。大張さんには常常お仕事をお願いしたいと思っていました、ちょうど「AGE」のタイミングで実現しました。大張さんにOPを担当していただきかったのは、プロデューサー的に「インパクトを与えるものはなんだろう?」ということを考えた結果です。特にキオ編になり、AGE-3になることもあって、謹もが納得できるかっこよさや驚きが欲しかったこともあります。ただ、本当に心苦しかったのは、ガンダムAGE-3の出番が少なかったことですね。

 描き手が自由に描くことで
作品の魅力が育まれる

——これまで第3スタジオが手掛けってきた「ガンダム」シリーズと、「鉄血のオルフェンズ」の明確な違いはどんな点でしょうか?

千葉 一番大きいのは、普通の日常芝居が入ってきたことでしょう。意外と思われるかも知れませんが、たとえば「機動戦士ガンダムAGE」に参加できることになりました。

00」などは日常芝居がほとんどありません。また長井(難雪)監督が劇場アニメを手掛けた直後だったこともあって、劇場っぽい表現が多いこともハーダルが高かったです。「これは大変なことを狙ってているな」と(笑)。

小川 意外に感じる方もいるかもしれません、キャラクターの日常芝居をちゃんと描くことはとても難しいんです…。今は日常系アニメが山ほどありますけど、本当に日常芝居をしっかり描いている作品は、あまり多くないと思います。

千葉 やっている体で処理するやり方もあるんですね。食事のシーンにしても、食べていることを描くのではなく、食べている体で処理する。でも今回は実際に食べているんですね(笑)。

大張 作画的には大変な割に、効果が乏しいのが嬉しいですね。

千葉 そうなんですね。日常描写は見ていると流れていってしまうのですからね。うまくいっても普通、逆に違和感があるとよく目立つんです。

小川 キャラクターの造形に関していえば、今のアニメっぽくないという点は珍しかった

でしょうね。

千葉 そもそも昔のアニメの絵は、もっと色々な版があったんですよ。今の時代は、どのアニメも似たような感覚で描かれていて、漫画作品も割とアニメナ化された絵が多いことは否めません。そこで伊藤悠さんのようなガツツした絵を描く漫画家のパラエティのあるキャラクターに対応するのは、作画的に大変ではありますね。今にして思うと、「AGE」もいいプロセスになっていますね。

大張 個性的な体形ですからね。よくまとまつたなと思いますもん。美形キャラのカタゴライズされるマクギリスでさえ、肩がガッチリで手が長いじゃないですか。

千葉 そうなんです。顔だけ見ると、マクギリスってスマートなイメージがあるんです。でも実はガツツ逆三角形なんですよね。どうしてもマクギリスはスマートという先入観があって、ショッとしたマクギリスが上がっ

てくることも珍しくなかったですね。

小川 パラエティのあるキャラクターを描ける作品も減っていますからね。

千葉 僕が「総作画監督をやりたくない」と思っている背景には、「描く人がそれぞれ頭で考えて出してほしい」という気持ちがあるんですよ。こちら(総作画監督)で全部固めちゃうと、作画スタッフはただ要素を拾って描くだけになってしまふ。キャラクターを見て、自分の中で個性を把握したうえで描いてほしいんです。そういう訓練を積んでいないと、業界は育っていないですからね。ちゃんと考へて出してきた絵なら、少々違っていてもいいという気持ちでした。

青澤 それはありますね。僕も皆さんが描く様々なガンダム・バルバトスをのぞんでいました。大張さんの描くバルバトスすごく好きでしたし。

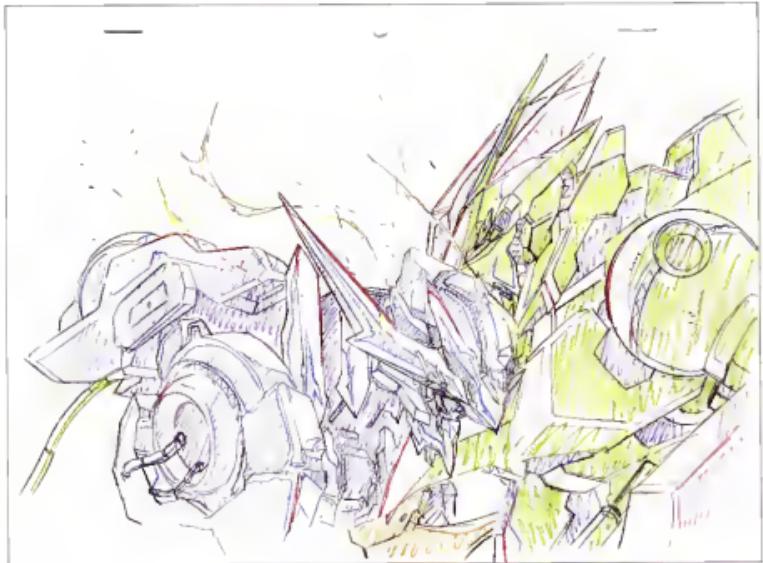
大張 ありがとうございます。もう皆さん、

「僕のバルバトス」みたいな感じでしたよね(笑)。一般的に単純なロボットのデザインなら、作画スタッフごとの個性が発生しやすいんですよ。でもこの作品ですごいのは、ガチガチの凝ったデザインで、立体物もあるうえで個性を出せていることですね。アニメーターの数だけバルバトスが存在するみたいな感じでしたから。

有澤 まさにそうなんですよ。もうかっこよく描いてくれれば、なんでもOKという感じでしたね(笑)。

小川 そこは最近の「ガンダム」では珍しく、主人公機を変更せずに、最後までバルバトスで貫いたということが大きいと思います。描き手さんの中でイメージが育っていきますからね。

大張 僕は第3話でメカ作画監督と絵コンテをやらせてもらったんですが、バルバトスにどういうポージングをさせるかは、とても悩



Arisawa Selection #50 彼等の居場所

このカットを描くときに、「バルバトスが最後のひと絞りで当てにいった」という感じを出したくて、自分でも同じ動作をしながら作っていました。この一連のカットは「ああ(作品が)終わるんだな」という感覚を特に感じながら作っていましたね(有澤)



みました。今までとは違う作品ですし、実際にはかなりアドリブが入っています。メイスを構えているポーズにしても、あまりかっこよくしていないでダランとさせてサンライズベースも抑えめにしてあります(笑)。それが三日月らしい立ちポーズかなという意識ではありました。また最初はバルバトスのリアクターが発光しながら回転して動くとか、回転数が上がると出力が上がると言っていたんですけど、それは最終的になくなりましたね。

小川 長井監督としては「泥臭くやりたい」ということで、なるべく光ものは出さないという方向性だったんです。まあ最初は「目すら光らせない」と断言していましたが、いきなり光っていましたけどね(笑)。

一岡 (笑)

ビームも爆発もない戦いは
「痛さ」が浮き彫りになる

——有澤さんはチーフメカアニメーターとして、どのような指示を出されたのでしょうか？

有澤 基本的な設定は作りましたが、動きやエフェクトなどに関しては、担当のメカ作画監督さんや原画さんにお任せですね。

大張 簡単に機体が爆発しないのは、個人的にいいなと思いました。ビームを撃って、ちょっと触れただけで爆発っていうのは、ちょっと寂しいですからね。昔考えれば、モビルスーで一億数百万円はしてもおかしくないじゃないですか？ そんな兵器が簡単に終わってほしくないっていう気持ちもありますし。

——ビームで爆発して蒸発しないということは、どうやって相手を倒すかまで込み込んで描かないといけなくなりますよね。

小川 一番の決め手がコックピットを満すことになってしまいますからね。それによってダメージや血の表現が残っていることで、前後のカットのつながりを合わせるのが大変だったという点は大きかったです。言い方は悪

いですけど、ビームは一瞬で蒸発して消滅してしまうので楽なんです。でも消滅せずにその場に存在している以上は、カットの合わせが大量に発生してしまいます。その分、演出的に悲壮感はたくさん出せたと思いますけど。

大張 自分の担当部分でいえば、第25話(第1期最終話)のグレイズ・アインとの戦いも、これまでのシリーズならビームで決着がつきそうなところですけど、刀で勝負していますからね。コンテの段階ではあの形ではなかつたんですけど、原画の段階で変更しました。三日月からは沖田聰司のような雰囲気が感じられまして、「じゃあ突きしかないだろ」と思つたんです。これは新選組連闇の作品に携わったときに、色々と調べていた経験が活かせました。

小川 ビームがないことで、逆に残虐になってしまう所は否めません。ビームは優しい表現と言えるかもしれませんね。たとえば第1期の第23話で描かれたカルタ戦は、かなりギリギリの表現でした。

千葉 まあ戦争ものや時代劇って考えれば、普通の表現ではあるんですけどね。

小川 「機動戦士Ζガンダム」や「機動戦士ΖΖガンダム」といった前例もありますし。

千葉 とりあえず「伝説巨神イデオン」を見るといいかもしれません(笑)。結局、悲劇に人の生き死にを描いているわけではないということなんですよ。別に残虐さを見せたいわけじゃないですからね。

シーンへのこだわりが 見たこともない描写を生む

——ここからはみなさんが気が入ってるエピソードと、その理由をお聞かせください。

有澤 総合話(第50話「最後の居場所」)です。ラストシーンを描いているときは、「ああ、これまでだ」と思いながら描きました。いろんな思い出がよみがえりました。第25話が終わったときも終わったなっていう感覚がありましたけど、第50話はイベント(THE LAST FLAG)の会場で見たこともあって、胸に来るものがありました。

大張 僕は「天使を狩る者」(第38話)です。ここは非常に責任感をもってのぞんだ話数でした。設定的に初めて登場するものも多いですし、あのハッシュマールを圧倒するバルバトスの強さが描かれるわけですから、とても重要なエピソードと言えます。意識したのは、バルバトスが持つ黙性や悪魔的な強さを感じさせるようにすることですね。こんな動きをTVシリーズでやっていいのかと思ったんですよ。

小川 ハッシュマールとバルバトスの戦いは、シリオロだと1ページもないくらいのシーンなんです。それを絵コンテの寺岡禎さんが膨らませて、100カットぐらいのシーンになってしまって…(苦笑)

大張 この話数は、カッティング素材を作るときに、アクションカットに際しては全部自分でシートワークをやらせてもらったことも大きかったです。たとえば密度が濃くて短いカットや、印象に残るカットとを分けて考えて、演出的なスキルを使いながらうまく印象に残るよう配慮しているんです。あえてかっこいいカットを短く見せるとかですね。

小川 その辺りのタイミングの取り方や切り出し方を、本当に今後を担う若い方に継承していただきたいところなんですね。

大張 この覚醒したバルバトスは、眼の光+プラズマ+バニア+足元の煙で、ものすごい枚数なんですね。1カット250枚とか使っているんです(笑)。もう「これどうさばくんだろう…」って考えちゃったほどです。でも桜島洋介くんや山下将仁さんといった頼もしい提筆が来てくれて、友説パワーで乗り切れました。自分のにはこの第38話をやっているときに、第43話のコンテの依頼も来たことが修羅場でしたね。まあその状況すら楽しんだ自分は、相当ドMだなと(笑)。

千葉 個人的に思い入れがあるのは、最初と最後ですね。第1期の最後である第25話、第2期のスタートである第26話もそうですね。ただ、毎々の話数というよりは、三日月の表情の調整をずっとやっていたなという印象が強いです。普通怒っている表情は悪相になりがちなんんですけど、三日月ではやりたくなかったんです。そこで伊藤さんの漫画を読

みながら、目のゆがみ方を真似して入れてみたりしていました。後半に行くにしたがって、その傾向はより顎張になってしまっていると思います。それは設定には描かなかったんですけど、修正案には描いたので、だれか描ってくれればいいなという程度の気持ちでした。——三日月は魅惑的なキャラクターですが、作画的には難しかったでしょうね。

千葉 おそらく一番難しかったでしょうね。「主人公だからかっこよく描きたい」という気持ちになると思うんですけど、三日月はちょっと朴訥とした感じが必要なんです。普通なら口をかっこよくカッコと開くシーンでも、そこはあえて閉まりをなくすんです(笑)。最初にキャラクター表を作っている段階でも、決まるまではかなり難儀した部分ですが、戻る以上は自分でやるしかないなと。主人公なのに成長しないという意味でも、三日月は稀有なキャラクターでしたと思います。むしろ三日月に対する他のキャラクターの対応や接し方が変わっていくという感じでしたね。逆に色々なキャラクターの三日月への対応を描くのは面白かったです。

小川 印象的なのは、第1話と最終話ですね。バルバトスに始まってバルバトスに終わるという。最初にバルバトスが地中から出てくるっていうのは、ガンダムの登場パターンとしては珍しい描写でしたし、今後もなかなかないケースではないでしょうか。

ガンプラの存在が メカ描写を際立たせる

——では次に気に入っているメカ、キャラクターについてお聞かせください。

有澤 僕はランドマン・ロディですね。
大張 やたらOPでフィーチャーされましたよね(笑)。「なんでロディを出すのに、バルルを出さないんですか?」って思わず聞いていましたもん。

千葉 みんな大好きなんですね(笑)。

小川 実際、最後まで戦っていましたしね。ちょっと脚電を上回る活躍をしてしまいましたけど。

有澤 めっちゃ描きやすかったですし、描いてて楽しいですね。ひさしがなくて目が独特じゃないですか? だからかっこよく描けたのかなと思います。グシオンも似たような感じでしたけど、あちらも描きやすかったですね。

千葉 僕もランドマン・ロディですね。

一岡 (笑)。

千葉 あれは描いてみたいって思いますね(笑)。キャラクターに関して言えば、みんな満遍なく好きです。それぞれの苦労が思い出されますね。

小川 「AGE」も多かったんですけど、今回もかなり多かったですですからね。

大張 ガンダム・ヴィダールやキマリス系も大好きなんんですけど、やっぱリカンダム・バルルでしょうね。初登場話(第43話)はコンテも担当しましたし、印象に残っています。第38話をやっていたこともあって時間がなかったんですけど、でも話数的にはひたすらおいしい回じゃないですか? バエルの初登場もそうですし、ヴィダールがマスクを外す意味でも重要ですね。僕的には、ガンダムのオリジナルコックピットの形状がわかつてよかったです。

——コンテを描くうえで、気づいたことはありますか?

大張 絵コンテで困ったのが、マッキー(マクギリス)ってコックピットで裸になるじゃないですか? でもコックピット内部のデザイン上、下半身が見えないんですよ。普通に描いてしまうと、全裸にしか見えない。ですから解説もり解説から見せて「大丈夫、雇いでますよ?」というカットにしました(笑)

千葉 大張さんなら全裸でもやむなしかな。

大張 謹全裸はアリですね。

一岡 (笑)。

大張 面白かったのは大貫(健一)さんの修正で、マッキーがバエルと同じポーズになる

ようにしていたことですね。個人的にマクギリスは大好きなキャラクターなんですよ。彼ってロマンの塊じゃないですか? あの生き方には美学を感じます。できればバエルとバルバトスが一緒に戦う姿が見たかったです。

有澤 振り返ると全体的にかっこいいモビルスーツが多かったですね。

大張 もうグレイスは完全に形を覚えました。描き過ぎてね(笑)。

有澤 シーン的には、フルシティが最後に止まっているカットも好きですね。朽ち果て方がいいんですよ。

大張 力を入れている姿のまま、朽ち果てているんですよね。あれはガンプラを組んで、構造を理解しているから描けるカットのわかりやすい例じゃないですか。フレーム、外装、パーツの構成がわからっていないと描けない。この作品にはちゃんとガンプラが生きているんです。うちは奥さんはガンプラを作ってくれてますけど、非常に参考にしましたね。——メインで参考にしたスケールを教えてください。

大張 1/144も1/100も参考にしていましたね。特にハイレゾリューションモデルは、フレームを描くときに役立ちました。またディテールだけではなく、可動や構造を知る意味でも役に立っています。たとえば「膝がどの程度曲がるか?」という点は、設定面ではわかりませんからね。

挑戦的名作として 時代に爪痕を残す

——では最後に「鉄血のオルフェンズ」を作り終えた今、率直な感想をお聞かせください。

有澤 楽しいこともいっぱいありましたし、やり終えて安心した部分もありました。「ビルドファイターズ」と何か違うかは感覚的な部分なんですけど、また違う楽しさがありました。作品の決め事は「鉄血のオルフェンズ」のほうが多いこともあって、それを





Obari Selection
#50 彼等の居場所

シナリオを見たときから「一番観たくなかったシーン」なので、あえて描かせて顶きました。涙にも凍ったくなかったと言うか、アニメーターとしての度のワガママなんです。(大塚)

長井監督と話しながら決めていく作業は面白かったです。新しい経験をさせてもらったのは大きかったです。

大塚 有澤さんは責任あるチーフメカアニメーターという立場で大変だったと思うんですけど、僕は気軽に立場で好きにやらせてもらいました。ひと言いえば、とても楽しいお仕事でしたね。なかなか深く関わるチャンスの少ないシリーズですし、「ガンダム」だからこそ得られる経験を積ませてもらったと思います。振り返ってみると、自分自身は本当に「鉄血のオルフェンズ」のファンだったなと思うんです。自分の関係のない話数でも、今後の展開が気になってしまって(笑)。すぐにシナリオを送ってもらい、毎話数チェックしていました。また、個人的に立体物の商品が出る作品に関わるのは、とてもうれしいことなんです。ファンのみなさんに商品で遊んでもらうことは、モチベーションにつながりますからね。今回は世界に発信できるタイトルに間われたということで、本当に幸せだったと思います。最後までありがとうございました。

千葉 久しぶりにゴリゴリでハード系の作品

でしたね。自分的にはハードとソフトを順番にやりたいタイプで。ちょうど「ビルトフアイターズ」の次の作品だったこともあって、いいタイミングでした。ただ、フィクションとはいえない人の生き死に関わるのは、相応の覚悟が要求されます。たれかが死ぬシーンになると、結構自分に回ってくることもあります、「ちゃんと看取ってやらないとな」という気持ちで取り組んでいました。久しぶりに重かったけど、やりがいはありました。あと、個人的に「3丁目のおふえんちゅ」と一緒にやってもらえたのはうれしかったです。楽しい雰囲気がどこかにないと、バランスが取れませんからね。次は明るくて楽しい作品がいいな、と(笑)。

小川 本当に大変な作品でした。としかいいようがありません(笑)。数年前に長井監督とこの作品を企画して、なにも考えずに集英社さんへ「伊藤悠さんを紹介してほしい」と尋ねに行つたことも思い出しますね。製作上の眼界や色々なことを知った今では、「そのやり方はないな」と思うこともありますが、知らないがゆえにできたことは大きかったと思います。作り終えた今となっては、ハッピ

ーエンドの解説は本当に難しい問題だと思いました。今という時代は閉塞感に包まれていますから、目に見える希望が求められているのかもしれません。ですが、逆にそれはそれで表現の幅としては怖いことでもあると感じます。そういう意味で、色々なことを考えさせられる作品になってくれたなと思うんです。そもそも最初の「機動戦士ガンダム」も、よく考えさせられる作品でしたからね。良くも悪くも、大変だった分だけ爪痕を残せた作品になれたかななど。また「鉄血のオルフェンズ」の世界は、描ける余地を大量に残せているごとも大きいと思います。メカ的な部分は公式外伝「月面」にも色々仕込んでいますので、ぜひ引き続き応援をよろしくお願いします。

バンダイホビー事業部

安永亮彦

AKIHIKO YASUNAGA

バンダイホビー事業部

西村悠紀

TUKI MISHIMURA

「機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ」は、メカニックの劇中描写だけではなく、フレーム構造を本格的に取り入れるなど、これまでのシリーズの常識を覆す取り組みがなされてきた。それは「ガンプラ」というシリーズと切り離せない商品を送り出す側にとっても、大きな挑戦となっている。



かやすなが あきひこ バンダイ ホビー事業部所属 SDガンダムや「ダンボール戦機」など近年新規向けアイテムを中心手がけ、「鉄血のオルフェンズ」で「ガンダム」TVシリーズを初担当。今にしむら ゆうき バンダイ ホビー事業部所属 入社3年目にして「ガンダム」TVシリーズの開発に参加。第2期のスタートからはメインの担当となり、シリーズの開発に尽力した。

複雑な構造なら 低価格を目指す取り組み

——まずは「鉄血のオルフェンズ」のプラモモデルシリーズを立ち上げる際に、どのような方向性を意識しましたか？

安永 企画の立ち上げ時の方針としては、TVの「ガンダム」シリーズアイテムとして考えたとき、既存のガンプラユーザーのみなさまへの目線をもちつつも、新規層の開拓は強く意識していました。それはスタンダードなラインであるHGUCシリーズの価格が、近年は高騰気味であるという認識が、部内の総意として存在していたことも大きいです。また、僕自身が「鉄血のオルフェンズ」以前に、「ダンボール戦機」やSDガンダムという往年熱闘向けのアイテムを担当していたこともあります。まずは小学生でもお小遣いで買える、1000円という価格を意識しました。

——実際に作品の企画を検討したうえでの方針だったのでしょうか？

安永 いえ、これは作品の内容以前の構想と

して、プロジェクト全体のイメージとしてもっていたものです。その後デザインを拝見して、フレーム構造をどう再現していくかという点が大きなポイントになりました。ここで十数年のHGの構造を振り返ったとき、ボリュームを軸として各部位をブロックで繋げるという構造が一般的でした。それは完成度が高い構造なわけですが、フレーム再現に当たってはめてしまうとバーツ数が結構多くなってしまうんです。今回はフレームが最大の肝ですから、HGで再現とはいかないまでも、「フレームを感じさせる構造」にまではもっていったかったんです。

——HGでフレームを取り入れるのは、大きなハーダルだったのではないでしょうか？

安永 そうですね。たとえば現在では、HGでも二重開節や肩の引き出しといった構造は普通に採用されていますが、そこをあえて一軸開節にとどめたり、あえて開節を挟み込みにすることで、構造に影響しないようにバーツの削減をシビアに権衡してきました。気をつけたのは、ユーザーの方に「タオリティが下がった」という印象をもたれないことで

す。一軸開節だから「可動域が狭い」というイメージになりがちですが、そこは工夫して乗り越えていますね。

——具体的にはどのような工夫が行なわれたのでしょうか？

安永 たとえば設定画通りの肘のデザインで、一軸開節を採用すると、やっぱり曲がりが浅いんです。そこで軸位置をちょっと前に出しているんですが、これだけでもより深く曲がる構造になるんです。さらにもっと曲がりやすくするために、装甲をやや斜めにカットしたり、切欠きを若干深めに取るなど、それこそミリ単位で調整を行なって、「一軸でも曲がる」という検証をしました。結果的に厳密には設定画とは違いますが、バルバトスのイメージを損なわず、劇中のボーリングを再現できるならば、それは商品として正解なのではないかなと。特にHGのバルバトスは、今後の基本フォーマットとなるアイテムだけに、厳密に調整を繰り返しました。

——ほかに技術的な取り組みで大きなポイントとなったのは？

安永 技術的に大きいのは、プラ同士の嵌合構



静岡市にあるバンダイホビーセンターに陳列された各種ガンダムの光造形 センター内の大型3Dプリンターで形成され、これらをもとに商品化までの繋がり打ち合わせが進められています

デザインを組むわず イメージを具現化する

——シリーズの特徴であるフレーム構造は、他機体と共に使えるというメリットもあると思われますが、実際はいかがでしたか？

安永 当初の予定ではHGバルバトスのフレームを、ほかのカタログでも共用する予定でしたが、バルバトスが予想以上にヒットしたことで状況が変わったんです。本当に流用によって効率化を図ろうと思ったのですが、ずっとバルバトスを生産している都合上、新たにHG用のカタログ、フレームを作らなければなりませんでした。(ランナーに)カタログ、フレームの2や3と記載されているのは、それが理由ですね。結果的によかったのは、個々のガンダムを再現するときに、都合のいい構造を盛り込めたことですね。またバルバトスのフレームも第4形態の発売から第6形態へ至る短い期間にも、改良を施すことができました。

——ホビーフェアとして、デザイン面での要望はありましたか？

安永 デザインに対して、「プラモデルの都合で調整をお願いする」という話はあります。が、個人としては極力それは言いたくないんです。デザイナーさんが完成させた設定が、作品の正解として存在する以上、商品の都合で変えるというのは疑問がありますから。もちろん変えていただかないとい、そもそも商品が成立しない部分は要望を出しますが、それ以前に「デザインを変えてもらう」ではなく、まず「商品をどうやってデザインに近づけるか？」というのものが送り出す側が考えることなのかなと。

——先ほどの一軸筋節の話がそうですね。元のデザインを変えてもらうのではなく、商品

の構造の工夫でデザインに近づけるという。

安永 そうなんです。特に「フレームの上に装甲を被せていく」というデザインは、言い方は悪いのですが「二次元の嘘」はどうしても出てしまうものなんです。たとえば設定画のままでは、一部の装甲はかなり複雑にしないと、とてもフレームに収まりません。それをプラモデルの都合で「プラの肉厚があるので、デザインでは装甲をもっと厚くしてください」とは言えません。

——その状況は、どうやって打開していったのですか？

安永 たとえばこれ以上削くできない部分に関しては、その手前のパーツにボリュームをもたせて「細くなったように見える」というアレンジを効かせています。そこはプラモデルならではの方法論を活かして、設定画のイメージと乖離しないように作っていくというスタンスですね。そこが僕らの誇る見せ所だと思うんです。

——商品側のアプローチが、アニメ製作側に受け入れられるかもハードルですよね。

安永 そうですね。最初のバルバトスは、僕としても設定画と違うことは認めていましたし、そこは不安がありました。事前に部内のプレゼンで最初の光造形を見せたところ、一瞬シーンとなってからザワザワといいね」「かっこいい」という言葉があがったので、「充分いい」という手ごたえを感じました。ただ、やはり長井(龍雪)監督やデザイナーである鷲尾さん、小川(正和)プロデューサーといった本郷のスタッフに認めてもらわなければ意味がありません。そこでまず第一弾の光造形をメカ打ち合わせの場に持って行ったのですが、長井監督の「お、かっこいいですね」というひと言でかなり救われましたね。

また、鷲尾さんも設定画と商品との差異は認識していただけて、「商品としては問題ない」という捉え方をしてくださったのもよかったです。

——メカ打ち合わせの翌週には光造形が上がってくるということで、長井監督は驚かれていたようです。

安永 メカ打ち合わせが終わったあとに、その場で上がった設定画に対して、デザイナーさんと形状認識の共有化を図っていたことも大きいでしょうね。僕らはそれを会社に持ち帰って設計スタッフに伝え、3~4日で光造形の試作が出来上がります。もちろん完璧なものではなく、あくまでデザインを形造りで確認するようなものですね。そこで監督やデザイナーさんにイメージやバランスの細かいところを確認していただいて、「もっと厚みをもたせよう」や「線を調整しよう」といった具合にチェックしてもらいます。ここで気づいたことは、逆にアニメ設定のほうへフィードバックされることもありましたので、立体設定的なものとして活用していただけたのかなと思っています。作画スタッフさん用に光造形を何体か提出したこともありましたし、活用していただけたのかなと。

割り切った考え方 オプションの幅を広げる

——価格設定的にもデザイン的にもハードルは高かったと思いますが、その状況が商品の進化につながったような印象を受けます。

安永 とにかく「限られた予算の中で、一番いいものを作りたい」という気持ちが基本です。僕らが頭の中で考えたことを設計スタッ



オプションセット8、9に付属するパーツをHGギレール・シャルフリヒターを再現可能（左）＝オプションセット8は2セット使用する
ランドマン・ロディは、オプションセット8に付属する脚部バーツをHGマン・ロディに付け替えて再現することができる（右）

が具現化してくれて、さらにイメージと商品との誤差修正を頻繁に繰り返して、HGバルバトスは完成しました。完成に至るまでには、どこに集中して手を入れて、一方で割り切る部分も考慮したことの大失敗だったと思います。HGのバルバトスでいえば、フレーム構造と色再現の充実に注力している一方で、武装は最低限にしました。武装はオプションバーツセットに回すことで、コストを削減する考え方を取り入れています。これは「ガンダムビルダーファイターズ」シリーズで、オプション武器セットの下地ができていたことも、ありがたいタイミングでしたね。

——バルバトスは銃、盾、剣という、ガンダムの武装のセオリーから外れていたことも大きかったですね。メイスがあれば基本的には問題ないイメージですから。

安永 ただ、最初はメイスがここまで受け入れられるとは、正直思っていなかったんです。1/100シリーズのバルバトスに、メイスをつけられなかったのは痛恨の痛手でした。第1話を見たとき、「しまったー！」と思ったんですよ。あの登場シーンでバルバトスのかっこよさが決定づけられたと思うのですが、最

初に見ていれば絶対に1/100にメイスを入れましたね（笑）。「今回のメイン武器はメイスだ」という長井監督の言葉通りでした。それから1/100のメイスは絶対にどこかで入れようと思っていた、第6形態で実現させました。——一方で1/144のオプションセットの展開と作品との運動感は、うまくいったのではないかと思います。

安永 そうですね。物語が進むにつれ、装甲が変わったり、武器が変わったりするという流れがあるので、そのタイミングで送り出すことができました。また今回はモビルワーカーなどの「ちょっと気の利いたアイテム」を同梱することで、セットの付加価値を高めながら併売することができました。

——ランドマン・ロディの脚部バーツや、ギレール・シャルフリヒターのパーツはうれしいアイテムでした。

安永 これは西村のアイデアです。ランドマン・ロディ自体の商品化のアイデアはあったんですけど、さすがに単体ではかなり厳しい状況でした。

西村 オーブニングにも登場していますし、終盤まで活躍していますからね。そこでオブ

ションセット9に入れようかと。

安永 まぁ入れるにしても「ランドマン・ロディの脚」として入れるのはどうなんだろうということで、苦肉の策として3mm軸をつけて、ブースターとして使えるようにしました。

——セット8ではシャルフリヒターの装備のみでしたが、セット9では頭部と腰が入りました。

安永 すでにオプションセット8でシャルフリヒターの肩や武器を入れ始めていますが、「これだけでいいかな」と思っていたんですけど、セット9でランドマン・ロディの脚を入れたことで、「じゃあシャルフリヒターの頭部と腰も入れちゃおう！」となったわけです。

西村 おかげさまでセット9はなかなか異色のセットになりました。

安永 セット9が登場したタイミングでマン・ロディの商品ももう一度動き始めてくれたので、ユーザーのみなさんに受け入れてもらえたことは実感しました。これまでのガンプラにはなかった流れで、新しい手法だなど感じました。

スケールによって 変化する考え方

——ファンのみなさんにはバーツ換装も話題となりましたが、ホビー事業部的にはどのように受け止めていましたか？

安永 企画段階から「今後のガンダムは変化する」ということで、戦った敵から部品や武器を奪って自分につける、という話はお聞き



Yasunaga Selection

印象に残っているのは第1話、バルバトスが登場してメイスを抱に叩きつけたシーンですね。あのシーンを見た瞬間「1/100バルバトスにもメイスをつけておくべきだな（笑）」。でも、本当にあのシーンはカッコよくて角飛びが立ちました。まさに演出の力だし、真井監督だからこそできることだと思います。（安永）



Nishimura
Selection

復は第2回の2話(第27話)で、筆者があなたがいじらしくブルースケスが戦いの最後にオーバービートするシーンです。弱が聞いて煙が出るんですけどガンブランの打ち合わせでは「駆除時に動きます」って言われてただけなんです。ガンブラン的には可動部を確保するためのギミックでもあったのですが、それが認められず作中の措置と連動で成功しました。(西野)

—実際の開発時には、どんなことを意識しましたか？

安永 ルブスは第6形態に引き続き、ヒールがついたことで背が伸びましたが、腕が長くなつたことで全体のバランスが意識されていますよね。ただ全体で調整するというよりは、手首側の延長したフレームの長さでバランスを整えるという感じでした。ルブスレクスに聞いては、強調すべき箇所は腕と足、とても時間をかけました。腕の面構成は非常に難しいうえに、サブアームも内蔵されていることで、形状とギミックの両面で突き詰めていかなければなりませんでした。これは驚きさんのイメージにどれだけ近づけるかという作業を繰り返して、腕だけでも3、4回は修正しています。逆に腕以外は比較的ルブスの形状を引き継いでいましたので、作業はスムーズでしたね。

—今後の「鉄血のオルフェンズ」ガンプラ

シリーズの展望についてお聞かせください。

安永 優先すべきは、劇中に登場しながらも、未発表の機体を高品位化に導いていくことですね。まずはスタンダードコレクションのHGで、世界観全体を補完できればと考えています。あわせて外伝も書いていますので、今後も長く展開を続けていきたいですね。そして将来的には、やはり「MGを出したい」という気持ちはあります。すでにハイализレーションは出していますが、ホビー事務部のプラモデルとしての最上位はMGやPGという気持ちでは強いですからね。また1/100は題材的にも豊富で、たとえばグレイズ・アインなども要望の高い機体のひとつではあります。ただ1/100となると放送中に商品を展開するケースとは、かけられる力の割合も変わってきます。限られた状況の中で、効率よく廻らせるこことを意識しないといけないでしょうね。ここでタイミングを見計ると、流れを止めてしまう危険性がありますから。たとえばバルバトスがMG化するタイミングで、合わせてRE的に1/100の新機体を展開するという手もあるでしょう。とにかく長く継続していくことを重視していますので、ぜひ将来的展開にご期待ください。

西村 僕もまったく一緒です。続けていきたいのが一番ですし、まだ発売していない現体を、様々なグレードで商品化していきたいです。今後のシリーズ展開も、そこに向けて焦りされていくと思いますので、これからも応援をよろしくお願ひいたします。

していました。もちろん実現すれば面白いとは思っていましたが、プラモデルとしてはハーダルの高い内容ではありました。最初から第6形態までの設定が存在していれば、構成面に落とし込んでスタートできるのですが、作品として並行作業でしたからね。アニメでは「ぎりぎりで変更が入る」ということも珍しくはありませんが、プラモデルは金型作業が進んではしまってたら、もう引き返せないんです。そこはアニメと商品で、並行して作業を進めていく難しさはありますね。実際にも使用しなかったアイデアはありますけど、そこはオミットせずに「あくまでプラモデルとしての遊び方」で、サンライズさんにも了承していましたといっています。

——一方で1/100スケールの開発過程では、どんなことが検討されたのでしょうか？

安永 1/100スケールでめざしたのは、フレームの完全再現です。HGのフレームはあくまで「感じられる」もので、フレーム単体では成立しないものでした。ですが1/100はしっかりとフレームを再現することを基本に、先行していたHGからのフィードバックもあります。フレームをあらためて単体で見たとき、全身のシリンダー構造に目がいくと思います。当初はシリンダーを全部動かそうと思っていたのですが、1/100も手に取りやすい価格帯にしたいという気持ちもありましたし、いずれMGも出るという想定で、この価格帯でできることをやるという方向性にシフトしました。シリンダー可動はもっともポイントになる部位のみにとどめ、純粹に間節可動の自由度を追求したのが1/100のフレームですね。

— 1/144スケールHGと、1/100スケールでは見え方が変わってくるのでしょうか？

安永 かなり変わってきます。バルバスといえれば、肩と膝の侧面ですね。膝に聞いていえば、ボリュームのつけ方を明確に変えていきます。特にふくらはぎの横の張り出しは相当厚くなっていますね。腹定どおりに再現するとなると、脚の強度を確保できません。そこで脛の相棒を強調するため、わざとふくらはぎを厚めに影らませているんです。厚

いふくらはぎから、シュッと涙がくびれいく構成とすることで、実際の数値よりも細めのラインを強調できるんです。

——なで肩もかっこよく見せるのは難しそうな形状ですよね。

安東 ロボットのかっこいい立ち方は、X字ですかね。脚をドーンと広げていたり肩というものがソリオースです。そう考えるとバルバースは真逆ですね。最初の段階で、脚をスリムにしたいということは理解していたんですが、なで肩にもこだわりがあると聞いて正面画きました。でも劇中でなで肩を描かれるでしょうし、かっこよければ問題はありません。こちらが懶けていてもしょうがないので、「なで肩でもかっこいいものを作る」という意図でした。一方で1/100は肩アーマー自体が独立して可動できるような構造なので、お客様が自分でこつそり「肩をいからせてもうるうるする構造」は入れておきまう(笑)。

長く展開を続けるために
取り組むべきこと

——ルブレクスは、一般的な主人公機のイメージから離れたと感じますが、どのように受け止めていましたか？

安永 バルバスからルバス、ルブレクスとなるプロセスは、ヒーローからダークヒーローになっていくイメージということで、達成感はありませんでした。もともと悪魔の名が冠されたガムダムですから、最後は異形のような機体になるという話は監督からお聞きしていました。当初は手が大きくなつて尻尾がついただけではなく、羽までつけるという話もありましたからね。さすがに線が多くて

描き切れないということでNGとなったようですが、阿蘭耶謙を極限にまで引き出した三日月を実現化した姿と考えれば、とても納得のいくデザインだと思います。

西村 これがいきなり出来たデザインなら驚くと思いますが、第1期からの流れを見ければ、直後に受け止めることができるのではないかなど。

MOBILE SUIT GUNDAM IRON-BLOODED ORPHANS CREATORS COMMENT

QUESTION

1 全50話を通してご自身の
気に入っているシーンと
その理由を教えてください。

2 ご自身のデザインされた
お気に入りのメカとそのポイントを
教えてください。

次世代へ向けた新たなガンダムを探索し、

多くのクリエーターたちが開拓作り上げた『鉄血のオルフェンズ』。

その制作を終えた今、彼らに作品を振り返ったお気に入りのシーン、

さらにデザイナーには自身のデザインしたメカの魅力を伺った。

監督

長井龍雪

comment 1

第2期の最終話（第50話）も思い入れ深いです
けど、制作を終えられた感覚のほうが大きかった
ので、楽しくて笑うかかれたという意味で第1期
の最終話（第26話）を選びました。ここではシ
チュエーションで遊ぶことができたと思っていて、
ガンダム・バルバスが戦いの中どんどん装甲
が脱げていくて最初の姿に戻っていくんです。「変
わった分だけ元の姿に戻る」ということを象徴的
に描けた印象的な画でした。



メカデザイン

鷺尾直広

comment 1

僕は第2期の最終話（第50話）です。最後にルバス
レクスがああなっちゃうのはひといですよね（笑）。
でも、バルバスは最初からそななのが運命づ
けられてましたし、最後まで使い切ってもらえた
というのはよかったです。実はルバスレク
スドリベイクフルシリティと一緒に並んで戦うこ
とがあんまりなかったんですけど、最後は一緒に
戦ってくれて両方とも完全に使い尽くされました
ね。それもまたいい終わり方だったと思います。



comment 2

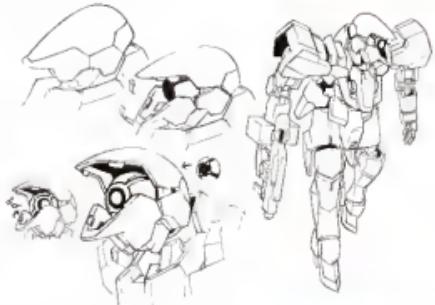
お気に入りということならバルバトスルバスですね。この作品で
描いた中では一番まとまったデザインになっていて、自分の曲を
出しつつ上手くできたと思っていてるので満足度が高いかな。バン
ダイさんは監定画だけでは伝わりづらい側面部のバーツ形状だっ
たり、腕のラインを説明したのも印象深いです。ガンプラは複雑
な部分が許されないので大変だと思いました。反対にアニメの作
画の方にとってはノリで描けるデザインなのも面白いですね。

メカデザイン

海老川兼武

Comment 1

たくさんあり過ぎて選ぶのが難しいですが、あえて上げるにしたら、ダンスレイヴを外したシノがアリアンロッド艦隊に突っ込んでいくシーン（第45話）ですね。驚くほど海たくて本当に街しくて、それでも仲間のために何とかしようとがく姿は深くなくて見られませんでした。「ああ、鉄車団の面々は本当に必死に生きてるんだな」というところが、あらためて思えた名場面ですね。……と、同時にフクロウの出番はこれで終わり!? 「ちくしょうー!!」ってちょっと思ってしまったのは内緒です（笑）。



Comment 2

やはり、あらためて一つ上げるとすればグレイズでしょうか。主役のガンダムと対になって作品の顔になるわけですから気合を入れてデザインさせていただきました。今回はフレームムをベースに展開させるコンセプトがありましたので最初からある程度のバリエーションを色々と想定していたのを覚えています。結果として、ベースのグレイズから由来されたグレイズ改や流星号、第1期のラスボスとなるグレイズ・アイアンやモンキーモールのフレック・グレイズなど、バリエーションを展開できたのがよかったです。

メカデザイン
形部一平

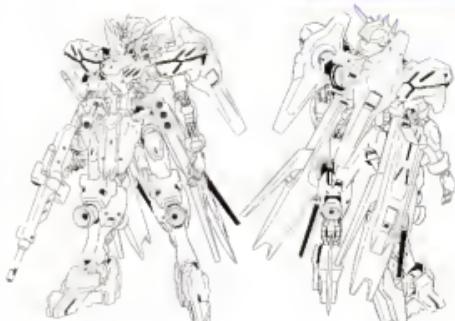
Comment 1

キマリストルーバーの初登場シーン（第23話）です。雪原を滑りながら確実と現われたときはシビレました。頭の変形機構を上手く演出に取り入れていただけいうれしかったです。特にカルタの煮筋を看取つてやるガエリオ、そして「最後の壁」というサブタイトルも相まって楽教でした。キマリストルーバーのコンセプト「駿兵」が「白馬の王子」と化けた瞬間でしたね。



Comment 2

ガンダム・ヴィタールが一番のお気に入りです。デザインでは最初に本作のMSに必須となる鈎器枠を「脚」と設定して、そこから組み立てていきました。「黒いコートに身を包んだ二丁拳銃のダークヒーロー」をイメージしていく。本作では黒珠で表現することがはばかられる「ガンダムらしさ」を偽装機体なことを理由に、ぎりぎりヒロイックな味で描きました。ガエリオというキャラクターとともに成長していく感じがメカデザインのスタンスとしてもやりがいを感じましたね。





メカデザイン 篠原 保

COMMENT 1

百里のパイロットだったラフタが階段された回（第41話）の衝撃はちょっとハンパなかったですね。思わず「うわあ」と声が出ましたから、ひさびさにアニメで嫌な見たと思いました。いや、翼賛なんですけどね！ これをきっかけに鉄拳団の潮流が変わっていくこともあって、すごく印象に残った回です



COMMENT 2

思い入れがある機体は「百里」です。自分にあっては最初に描いたモビルスーツということもあって、決してよくできたとは思わないですが、それも含めてほかのものより断然いに愛着があります。修正の指示を受けるたびに悩み込んで、行き詰まって「もう辞めたい」と迷ったこともあります。あまりに百里のことばかり考えていましたが、末だに「ああすればよかった」と気になってしまふ。もう沢山とかトラウマに近いかもしれません。



COMMENT 1

気に入っているのは第1期の24話です。「渡辺作戦」における一連のモビルワーカーの戦闘シーンは、地形を利用した地味で差別的戦いだったのがよかったです



COMMENT 2

これはやっぱり鉄拳団のモビルワーカーです。3.5メートルほどの小さなボディサイズに、武装とコックピットを収めるのはとても苦労しました。

設定考証

鴨志田 一

COMMENT 1

第1話のラストですね。地面を突き破って現われたバルバトスがクレイズの頭部を粉砕した瞬間です。「ここから始まるぞ！」という気分とともに「オルフェンズ」の戦闘を象徴するシーンだったので、とても印象に残っています。



鉄血のオルフェンズ 第2期 ガンプラ&グッズカタログ

TV放送を終えてもなお高い人気を誇る『鉄血のオルフェンズ』シリーズ。

そのガンプラは70体以上にもおよび、先進的な技術と高い遊戯性は多くのファンに迎え入れられた。

ここでは、第2期のすべてのガンプラに加え、メガハウスより発売された

関連グッズを開発者のコメントとともに紹介していく。

※各社の製品データは2017年8月現在のものです。※価格はすべて税込み10%未記となっております。
※プレミアムバンダイ発売アイテムには、発売の終了しているものがあります。ご注意ください。

ガンプラ [HG 1/144]

低価格と組み立てやすさ、幅広いラインナップが魅力のHGシリーズ。1期では、大きく分けてガンダム・フレームとグレイア・フレームという2系統を主軸とした商品展開だったが、2期になると、登場モビルスーツの種類が増加。新たにガンフレーム、フレーム、ヘキサ・フレーム、オオ・フレームなど、斬新的なフレームとなる商品が増え、ラインナップは大きく拡大した。また、劇中で使用しているものから、未登場のものまでさまざまな武装やパーツを取りそろえたMSオプションセットは、武装の充実はもちろんのこと、HGキットと組み合わせることで劇中登場機体を再現できるバージョンがさらに充実している。



HG ユーゴー

発売元 バンダイホビーフェア専用部
◆12960円(税込)
◆プラキット



HG ガンダム バルバトルズループス

発売元 バンダイホビーフェア専用部
◆10800円(税込)
◆プラキット



【バンダイホビーフェア専用部からのコメント】

ヘキサ・フレームという新しいフレームを採用した機体なので、プラモデルも金型をまるまる新しく作っています。脚部のフレームが逆開脚なんですが、ロボット好きとしてこういう開脚の形は気持ちが盛り上がるんで、開発してるとともに楽しかったですね。開脚の可動域や曲がる位置、馬足で動く部分は、一般的な足とはかなり違うのでこだわって作りました。

【バンダイホビーフェア専用部からのコメント】

第1期のバルバトルスを待っている人もループスと並べてみたら「なんて新しくかっこよくなつたんだろう！」と思ってもらえるように、シルエットやプロポーションの形状を工夫しています。やはり、ループスは第2期の始まりを象徴する主人公機なので、その差がわかりやすく見えるように作っていました…



HG
ガンダムグシオン
リベイクフルシティ

発売元 パンダイホビー事業部
◆1296円、発売中
◆プラキット



【バンダイホビー事業部からのコメント】

HGの中でもトップクラスでギミック豊富なキットになりました。ガンプラの間発者としては、劇中のMSを見たままが欲しくなったファンの方に、もう一度お手元で振り返ってもらえるキットを届けることは大事な使命です。なので、武器のギミックは極力入れたいという思いがありました。グシオンリベイクフルシティには「シザース」というド派手な武器があるので、これをハサミのようにしっかりと再現することもテーマでしたね。



HG
モビルレギンレイズ
(ジュリエッタ機)

発売元 パンダイホビー事業部
◆1296円、発売中
◆プラキット



【バンダイホビー事業部からのコメント】

実はレギンレイズのガンプラって、かなり可動域が広いキットなんですね。また、手甲が円形で、その内を中心に手のひらが回るというギミックになっていますね。これはどのガンプラでも採用していない方式で、海老川（兼武）さんの設定によるものです。それにより、これまでのガンプラにはなかった幅広いポージングがとれるようになりました。



HG
ゲイレル

発売元 パンダイホビー事業部
◆1080円、発売中
◆プラキット



【バンダイホビー事業部からのコメント】

グレイスのフレームをまるまる使った旧ザクっぽい立ち位置のメ方ですけど、色再現には結構こだわりを入れたキットです。シンプルな機体ですが、カメラの部分は走るクリアーパーツになっていますね。今までだったらシールを貼っていたような部分なので、ここが一番のこだわりかもしれません。



HG
イオフレーム 獅電

発売元 パンダイホビー事業部
◆1296円、発売中
◆プラキット



【バンダイホビー事業部からのコメント】

見た目に反して小さく作ることがポイントです。やっぱり量産機なので2.3体作る方もいらっしゃると思うんですね。そのため、内部のフレームなど普段的に見えない部分はあまりバーツ点数を埋めせず、簡単に作れるような設計をしております。慣れてくれれば、1時間もかからずに作れるんじゃないでしょうか。シンプルさと動きの幅の両立が上手くできたキットだと思います。



HG
ガンダムヴィダール

発売元 パンダイホビー事業部
◆1296円、発売中
◆プラキット



【バンダイホビー事業部からのコメント】

この機体は全身が武器のため武器の形状ギミックが非常に多いので、どこまで再現しようか非常に悩みながら開発しました。でもその結果は両月に発売される1/100と同じく完全再現することにしました。こだわりのポイントは、腰にある剣の予備弾倉をどう込んでしまうのではなく、3本とも剣の形に分かれたものを挟み込んだことですね。改造もしやすいですし、実際に弾が入っているような重合いも感じられると思います。



HG
ガンダムフラウロス
(流星号)

発売元 パンダイホビー事業部
◆1512円、発売中
◆プラキット



【バンダイホビー事業部からのコメント】

変形ギミックが非常に楽しいキットです。劇中の変形シーケンスを完全再現するために、設定図などを含めかなり情報をもらって作りました。デザイナーの海老川（兼武）さんとも確認を密にしましたね。ガンダム・フレームの可動域は決まっているので「その中でどれだけ変形を進めるのか」という部分を突き詰めていました。



HG
モビルアーマー
ハシュマル

発売元／バンダイホビー事業部
◆4104円、発売中
◆プラキット



【バンダイホビー事業部からのコメント】

MAが商品化されることがまだ珍しいですね。第1期ではクタン型態を大型キットとして発売したんですけど「第2期にもひらくらい買いたいアイテムがあったほうが楽しいよね?」という話し合いで商品化が決まりました。作中では初のビーム兵器を持ちでもあるので、エフェクトにもクリアーパーツを使っています。ビームの長さをひらくらいにしようかと、全体のバランスからうまい道とし所を考えて作っていました。子機のブルーマは今年になってからプレミアムバンダイ販売アイテムとして5機（ブルーマ・クリュセ・侵攻セット）まとめて出すことになったんです。



HG
辟邪

発売元／バンダイホビー事業部
◆1980円、発売中
◆プラキット



【バンダイホビー事業部からのコメント】

辟邪はかなり複雑な構造で苦労したキットでしたね。山吹色と若草色の塗り合わせ合いが難しくて、かなりの回数試作を繰り返しました。実は絵にも濃淡があるので、2色の絵パーティクルを使っているんですよ。



HG
ヘルムヴィーグ・
リンカー

発売元
バンダイホビー事業部
◆1286円、発売中
◆プラキット



【バンダイホビー事業部からのコメント】

これのポイントはもう「ヴァルキュリアバスター・ソード」です。武器を持つての自立でも気を配っております。頭部に「ヴァルキュリアバスター・ソード」を接続できる設定があるんですけど、そこもバランス崩さないように調整をかけました。「力強い武具なのにポーズがとれる」っていうところがこだわりですね。



HG
瀬影

発売元／バンダイホビー事業部
◆1296円、発売中
◆プラキット



【バンダイホビー事業部からのコメント】

皆さまからの熱い要望の声もいただき、第1期にも登場した瀬影をついに商品化することができました。ボリューム感のあるシルエットは必見です。



HG
ガンダム
バルバトス
ルプスレクス

発売元／バンダイホビー事業部
◆1512円、発売中
◆プラキット



【バンダイホビー事業部からのコメント】

特徴的な族類のバランス取りがこだわりのポイントで、ギミックの入れ込みとの両立が難しかったです。それにメイプも超大型です。これをちゃんと背面に背負って、なおかつ立つところまで成立させることができました。ハシュマルもそうですが、ケーブルが動くという設定がもともと決まっていたので、リード線で動きを表現させられるようにできたのもよかったです。



HG
レギンレイズ
ジュリア

発売元／バンダイホビー事業部
◆1512円、発売中
◆プラキット



【バンダイホビー事業部からのコメント】

オルフェンズHGのMSの中では最大サイズのキットです！ 大型バインダーの迫力、脚部ユニットの接続ギミックの再現と、最終決戦にふさわしい豪華な作りになっています。



HG
ガンダムキマリス
ヴィダール

発売元 バンダイホビー事業部
◆1512円、発売中
◆プラキット



【バンダイホビー事業部からのコメント】

作中では登場しませんでしたけど、実はこの機体にはダイансレイヴがついているんですね。形部（一平）さんが設定図にダイансレイヴの発射ポーズを描かれていたので、そのポーズをガンプラでも再現すること、ダイансレイヴの発射ギミックをついたのがこだわりです。特にポーズをとらせるために、装甲の干渉する部分や可動域はしっかりと調整しました。あと、黄色い面でシールを使うのが2箇所しかないなど全身の色再現度の高さもポイントです。



HG
ガンダムババエル

発売元 バンダイホビー事業部
◆1512円、発売中
◆プラキット



【バンダイホビー事業部からのコメント】

「オルフェンズ」では初の翼がついたMSなので「本編でも飛ぶのか?」「シリエットをどう描めていくか?」ということを発売さりげりまで煮詰めていましたね。あと結構珍しかったのが、肩アーマーの面の部分が逆R(凹面)になっているんです。最初 正R(凸面)で作ってしたら翼尾(底面)さんから「ここは逆Rなんですよ」と指摘されたので、図面を見てもらいらしながら少しずつ修正してきました。



HG
ガンダムダンナリオン

発売元 バンダイホビー事業部
◆1728円、発売中
◆プラキット



HG
ガンダムアストラロト
リナシメント

発売元 バンダイホビー事業部
◆1944円、発売中
◆プラキット



【バンダイホビー事業部からのコメント】

TPスターの変形、合体ギミックをしっかりと再現することに注力しました。ハーフカウルTはオルフェンズHGの中でも屈指の迫力です！



HG
MSオプションセット5 &
鉄華団モビルワーカー

発売元 バンダイホビー事業部
◆648円、発売中 ◆プラキット



HG
MSオプションセット6 & HDモビルワーカー

発売元 バンダイホビー事業部 ◆648円、発売中 ◆プラキット

【バンダイホビー事業部からのコメント】

オプションセットには、第1期の腰から極力モビルワーカーをつけるというスタンスだったんです。第2期では、そこにプラスしてさらにカスタム遊びの幅を広げたく、第2期からのオプションセットには穴に挿して遊べるシリオインツバージをつけています。たとえば、6巻にはバルバトスルブ用の脚部ロケット砲が付属してますが、この接続部にグリップをつけて手持ち武器にもできるようになっています。そういう改造は本編とは関係ないんですけど、プラモデルらしい遊び方が提案できたのは面白かったかなと思います。



**HG
MSオプションセット7**

発売元／バンダイホビーフェア
◆648円、発売中 ◆プラキット

【バンダイホビーカー事業部からのコメント】

MSオプションセット7は久しぶりに打撃武器が入らないタイプです。比較的手軽な武器が多いのでどの機体に持たせても差しいかなど。フュウロスが負ってた「ショートバーレルキャノン」がセットについてるんですけど、ジョイントパーツを使うことで色々なガンプラの背中に装備して遊べる仕様にしました。



**HG
MSオプションセット8 &
SAUモビルワーカー**

発売元／バンダイホビーフェア
◆648円、発売中 ◆プラキット

【バンダイホビーカー事業部からのコメント】

これは、シャルフリヒターの頭がこだわりポイントで、ゲイレールに直接組み付けられるようにしています。こういう仕込みは「買ってくれた人があとから楽しく遊んでくれたらいいな」という気持ちでいつも入れています



**HG
MSオプションセット9**

発売元／バンダイホビーフェア
◆648円、発売中
◆プラキット

【バンダイホビーカー事業部からのコメント】
ランドマン・ロディを作りました。感無量です！



**HG
イオフレーム
獅電改
(流星号)**

発売元／バンダイホビーフェア
◆1296円、受注終了
◆プラキット
プレミアムバンダイ
販売アイテム

【バンダイホビーカー事業部からのコメント】
頭部のブースターは獅電改のために作り起こした新規パーツです。特徴的なマーキングはシールで再現しています。



発売元／バンダイホビーフェア
◆3240円、受注終了 ◆プラキット
プレミアムバンダイ販売アイテム

【バンダイホビーカー事業部からのコメント】

一般的にカラバリ系の商品は売るのが難しい場合もあるので、店舗に並ばせるのは大変なんですが、これは放送中からプレミアムバンダイの販路を活かして上手く放送期間中に製造ラインに乗せられたので良かったです。



**HG
モビルレギンレイズ(イオク機)**

発売元／バンダイホビーフェア
◆1620円、受注終了
◆プラキット
プレミアムバンダイ販売アイテム

【バンダイホビーカー事業部からのコメント】

劇中でも印象的だったMSなので、とても人気のあるアイテムでした。



HG
グレイリッター
(マクギス機)

発売元：バンダイホビー事業部
◆1296円、受注終了
◆プラキット
フレミアムバンダイ
販売アイテム



HG
モビルレギンレイズ
(一般機)

発売元：バンダイホビー事業部
◆1296円、受注終了
◆プラキット
フレミアムバンダイ
販売アイテム

【バンダイホビー事業部からのコメント】
マクギスの指揮官機カラーである「ブルー」の再現に
こだわりました

【バンダイホビー事業部からのコメント】
劇中では様々なシーンで幅広く組んでいたので、ジュリエッタ機やイオク機
と並べても楽しいと思います



HG
ガンダム
フラウロス
(厄祭戦時)

発売元：
バンダイホビー事業部
◆1836円、受注終了
◆プラキット
フレミアムバンダイ
販売アイテム



HG
ブルーマ クリュセ侵攻セット

発売元：バンダイホビー事業部
◆1944円、受注終了
◆プラキット
フレミアムバンダイ
販売アイテム

【バンダイホビー事業部からのコメント】
発掘当初をイメージしたカラーリングです 濃い青色カラーとも譲ったかっこ
よさがあります

【バンダイホビー事業部からのコメント】
待望の複数機セットをついに発売することができました！ たくさん並べて
もらえたうれしいです



HG
イオフレーム
獅電改
(オルガ機)

発売元：
バンダイホビー事業部
◆1296円、受注終了
◆プラキット
フレミアムバンダイ
販売アイテム



HG
イオフレーム
獅電改
(ラズ機)

発売元：
バンダイホビー事業部
◆1296円、受注終了
◆プラキット
フレミアムバンダイ
販売アイテム

【バンダイホビー事業部からのコメント】
バイザーパーツと両部シールドが新規パーツです、最終決戦で動く姿を見る
ことができて感動しました

【バンダイホビー事業部からのコメント】
バイザーパーツと二刀流シールドが新規パーツです イエローの
両板が絶妙なキットになっています



HG 鉄華団コンプリートセット

発売元 バンダイホビーカンパニー
◆6896円、発売中 ◆プラキット
プレミアムバンダイ販売アイテム

【バンダイホビーカンパニーからのコメント】

本編には登場しませんでしたが、ルブス用の強化武装室のひとつ、「対艦ランスマイス」が付属しています。複数個連結するギミックも搭載した迫力のある武器です。4体のガンプラキットが入ってますし、ランドマン・ロディは色付きのバージョンです。プラウロスが第45話で持っていた「大型ダインスレイヴ弾頭」なども付属しているのでかなりお得なセットになりましたね

ガンプラ [1/100 フルメカニクス]

ハイディテールな外装とほぼ設定通りに再現されたフルム構造が特徴の1/100スケールシリーズは、2期になって「1/100フルメカニクス」という新たなシリーズ名となった。1/100だからこそ可能となる可動およびメカニカルなギミック「MOVIE ACTION」、メカデザイナー自ら描き起したディテールを投影した「REALIZE DETAIL」、1/100で再現されるガンダム・フレームの真の壁「REALISM FRAME」という3本柱を掲げて、さらにハイエンドなシリーズとして展開する。



1/100 フルメカニクス ガンダム ヴィダール

発売元 バンダイホビーカンパニー
◆3240円、発売中
◆プラキット



1/100 フルメカニクス ガンダム バルバトスルプス

発売元 バンダイホビーカンパニー
◆3240円、発売中 ◆プラキット

【バンダイホビーカンパニーからのコメント】

第2期から1/100には「フルメカニクス」という名前をつけてシリーズ展開をしています。第1期の時に再現性やディティールなどとても好評いただいたので、今回はさらにもう一歩踏み込んでより強化していくという路線になりました。基礎的なコンセプトは継続ですが、デザイナーさんに模型用のディテールの設定をお願いしています。ルブス、バエル、ルブスレクス、ヴィダーラの4体を発売しましたが、いずれも鳳尾さん、形部さんにそれぞれ描き下ろしのディテールを描いていただきました。



【バンダイホビーカンパニーからのコメント】

バーストサーベルを構えた姿が美しく見えるようにこだわっています。弾倉がスライドしたあと腰から剣を抜く一連の動作を全部できるようにハンドパーツには専用の可動部を設けています。



1/100
フルメカニクス
ガンダム
バルバトス
ルプスレクス

発売元 バンダイホビー事業部
◆3456円、発売中 ◆プラキット



1/100
フルメカニクス
ガンダムバエル

発売元 バンダイホビー事業部
◆3456円、発売中
◆プラキット



【バンダイホビー事業部からのコメント】

1/100になるサイズ感もあって結構派手な印象なんですね。HGと比べて更にギミックを詰め込んでいるので、サブームもよく動くようになってますし、メイズもちゃんと伸縮がしっかりするようになってます。腕の中に何が入っているのか開けたら見られるようになっているのもプラモデルならではだと思います

【バンダイホビー事業部からのコメント】

バエルは劇中で外装を外した状態が見られないで、それを確認できるのがポイントです。ルプスレクスと違ってほぼ原形戦時ままという設定なので、このガンダム・フレームは意外とシンプルでオーソドックスなタイプ。最終決戦の機体としてルプスレクスと比べてみると面白いんじゃないかなと思います。

BB戦士

通算400アイテムを超える人気シリーズ。デフォルメサイズながらフル可動仕様で、付属アイテムの多さやBB戦士オリジナルギミックなどプレイバリューが高いのが特徴。『鉄血のオルフェンズ』2期からは「ガンダムバルバトスルプスDX」がラインナップ。器プラキット化となるイザビや、モビルワーカーが付属する。



BB戦士
ガンダムバルバトスルプス
DX

発売元 バンダイホビー事業部
◆1296円、発売中
◆プラキット

【バンダイホビー事業部からのコメント】
迫力あるソードメイズも見どころで『が、デフォルメされたイザビやモビルワーカーも必見です。イザビにはルプスの武器をマウントできるオリジナルギミックも搭載しています！

3丁目の おるふぇんちゅ ミカヅキと オルガの大冒険



【3丁目のおるふぇんちゅ】とは

クリエセセ3丁目にある1軒の人気なお居敷「セブンスター家」。その壁の中にはクマホズミのミカヅキ、オルガ、ピスケットたちが肩を寄せ合いながら暮らしています。お居敷には「ニャラルホルン」と呼ばれるネコたちがいっぱいいて、ミカヅキたちを狙っているみたい。ネズミたちも、自分たちがめざす「あったかいトコロ」を見つけることができるのでしょうか？『徳間書店刊「月刊アニメージュ』にて連載中。

フィギュア



**ヴァリアブルアクション
機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ
鉄華団モビルワーカー**

発売元 メガハウス
◆11232円、発売中
◆未開封完成品
◆プレミアムバンダイ販売アイテム

メガハウスからのコメント

モビルワーカーに加え、搭乗するオルガとピスケットもぬかりなく造形しました。フィギュアの彩色版も出したかった! モビルワーカーは靴車のプラモデルと並べても違和感のないサイズで作られているので、「現実世界に鉄華団がいたら?」という「!」の設定を楽しむことができます。

G.E.M.シリーズ

**機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ
三日月・オーガス オルガ・イツカ**



発売元 メガハウス
◆各11880円、発売中
◆未開封完成品

メガハウスからのコメント
OPテーマ「Raise your flag」と「Survivor」の印象が強く残ったので、オルガとミカの背中を作りたいと思ったんです。「この背中についていこう!」と想う気持ちだけは常に鉄華団でした。

GGG-DX

**機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ
クーデリア・藍那・バーンスタイル**



発売元 メガハウス
◆15660円、発売中
◆未開封完成品

メガハウスからのコメント

「GGG-DX」第一弾としてクーデリアを商品化しました。企画しようと思った当時、手元にあった彼女の資料は赤い衣装と簡易髪型。どちらにしろか迷いましたが、第7話「いさなり」と見てイメージが湧き、社内と原形師さんに相談して今回の造形ができました。因に浮いた髪を再現するため台座をバースディオラマ風にしたり、手首を引む姿を原形師が読み取られた仕様です。すでに手元にある方はこれからも大事にしていただけと幸いです。



**お茶友シリーズ
機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ
ハのちの糧は食事にある!**

発売元 メガハウス
◆756円、発売中
◆未開封完成品
◆全5種

メガハウスからのコメント

ショットに収めた物、三コマと浮かぶお茶座が見渡せる手帳にしました。ギャラルホルンの3人は、前回に会話などの想像が膨らむように考えています。腹黽をする姫弘のミニサイズとは思えない、筋肉に注目してください!



**機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ
3丁目おるふえんちゅ 第3 [にゃん] 弾**

発売元 メガハウス
◆6724円(送料込)、11月発送予定 ◆未開封完成品 ◆6種セット
◆プレミアムバンダイ、メガトロフィック限定アイテム



**機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ
3丁目おるふえんちゅ
ちゅー!(2)**

発売元 メガハウス
◆799円、発売中 ◆未開封完成品 ◆全6種

メガハウスからのコメント

ファンのみなさんの支えによって第3弾まで展開することができました。我がガンダム人生に一片の傷いなし! 「おるふえんちゅ」の最初の副題は「ピスケットの大冒険」でした(笑)。劇中に「宇宙ネズミ」という単語が出ていたので「よーしネズミにしちゃえ!」的なノリでサンライスさんに相談してみたんです。ガエリオのお尻の「×」マークはキャラデザ千葉進徳さんの趣なんですよ。漫屋各所の方々、協力してくれた方々も本当にありがとうございました。



**機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ
3丁目おるふえんちゅ**

発売元 メガハウス
◆799円、発売中 ◆未開封完成品 ◆全6種

第一話▶重なる出撃!

ガンダム・アスタロトが失われたことで、ガンダム・ダンタリオンとの戦闘では汎用MS ラブルスの慣れない戦術に苦戦するアルジ。さらにギャラルホルンのMS 部隊の襲撃で窮地に陥る。そこへヒャンマコが新たなアスタロト、ガンダム・アスタロトリナシメントをもって救援に現われた。アスタロトリナシメントの力は絶大で、防御した崩壊をデモリッシュ・ナイフで粉碎。部隊を撤退させる成功に成功する。



第三話▶ギャラルホルンの名家

再びギャラルホルンの追撃を受けることになったアルジたち。敵機の一体、ジジル・ジジンが爆撃するオルトリニンデは、ヴァルキュリア・フレームをベースとした高出力の機体であり、ジジルの爆撃した技量によってデモリッシュ・ナイフを折られたアルジは劣勢を強いられる。そこでアルジがとった行動は捨て身の特攻。オルトリニンデの機でシールドアームを展開させたアスタロトリナシメントは、折れたデモリッシュ・ナイフを敵機の背後へ叩きつける。

【月鋼】シナリオ
鴨志田一
INTERVIEW

—アニメの制作を简化された感想は?

全50話におよぶTVアニメのタイトルに間に合わせていただくのは、「オルフェンズ」が初めてのことでしたので、脚本会議に参加しているうちには、ずっと終わらないような気がしていました。今振り返ると長いようですが……やっぱり、長い戦いだったと思います(笑)。ただ、「月鋼」も担当させていたいたいているので、気持ちのうえでは、まだ続いている感じがしてい

ます。

【月鋼】を描くうえで気取ったことは?

毎回戦闘シーンを入れて、MS のかっこいいところをたくさん描く。それが「月鋼」をスタートさせるにあたり、最初の決まりごとにした部分なので、MS 戦を追求していくことが、作品における一番の趣義になるのかもしれません。とはいえ「オルフェンズ」の世界観の一部でもあるため、少年少女の物語であることも意識しています。鉄華団が生きる現実よりも少しだけやさしい環境を心がけています。

【月鋼】の能力など?

アニメでは描かれなかったアスタロトやヴァル、ダンタリオンといったガンダム・フレームの登

場が大きな能力です。72体のうち、現在が確認されているのは26体あり、先に名前をあげた3体以外にも「月鋼」では新たなガンダム・フレームが登場するかもしれません。同時に本編でお馴染みのMS もカスタマイズされた姿で登場するので、メカ成分を存分に補給していただけるのではないかと。

【月鋼】に登場した機体のヴァンプラを触られた感想は?

【月鋼】のMSは慣習的なデザインだったり特徴的な武装の機体が多いので、組み上げたものをボーリングさせるだけでも楽しいです。デモリッシュ・ナイフのギミックや、オリンピック馬鹿闘争など、遊び心をくすぐられる感じが好き

です。ヴァルはファンからも人気で、個人的にも「ヴァルのガンダムはほしい」と思っていたので、発売が決まったときはうれしかったです。

アーティストさんへメッセージを。

【月鋼】第2期では、ガンダム・フレームを保有しているギャラルホルンの名家にもスポットを当てた物語が展開していくので、本編とは別の角度から組織の内情を描いていけばと思っています。第2期から新たに登場するキャラクターも、本編や第1期と同様に伊藤麻さんにデザインしていただいているので、熱力的なキャラクターのドラマも含めて、春を運び上げていきたいと考えています。



約2年に渡る軌跡を振り返る トライエイジ×「鉄血のオルフェンズ」の全容を大紹介!!

移動から6年を迎えた「ガンダムトライエイジ」。歴代の様々なMSとキャラクターで部隊を編成し、ユーザー同士で熱いバトルを繰り広げる大人気レーディングカードアーケードゲームだ。鉄血の1弾と銃打たれた鉄血のオルフェンズとの連動は、2015年10月より開始された。ここではその魅力をあらためてお伝えしよう。



ガンダム・グシオン
リベイクフルシティ



ガンダム・バエル



ガンダム・バルバトスルブスレクス

鉄血のオルフェンズ、進撃の粗糲魔ともいえる「鉄血進撃5弾」がリリースされたのは2017年6月。この弾で最も大きなサブライスとなつたのは、ガンダム・バルバトスのデザイナー 貝尾直広氏人が描き下ろしたイラストが投入されたことだろう。バルバトスルブスレクスのほか、グリオンリバーカフルシティ、バエルも貝尾氏の手によって描かれたものだ。



POINT1. 「鉄血」の特別なCPカード



バージョンアップごとに更新されているCP（キャンペーン）カードもトライエイジの魅力のひとつ。MSの前に専用バーロットが描かれたオリジナルラストが鉄血の5弾では全12種で公開された。組み合わせによって様々な効果やボーナスも導かれる

POINT2. 紋アシストで追加ダメージ



鉄血5弾では、新アシスト、と呼ばれるシステムが導入された。これは、三日月とマククリス、ガエリオとアインヒットの対となるキャラクターと一緒に出撃させ、敵に向かって攻撃すると追加ダメージを与えるとともに特別な演出を見ることができる

TVアニメ最終話の表が描かれたバルバトスルブスレクスのアーカード。このカードに付与されたアビリティ（不屈）は、相手の攻撃を受けながらもダメージを大幅に軽減できるアビリティだ。

鉄華繚乱5弾には 鷲尾直広描き下ろしイラストが登場!

「鉄血の5弾」からは月鋼MSも登場
2体の初出は特殊ミッションだった!!



ダンタリオンの
イラストは
デザイナー
森原保の
描き下ろし!!



ガンダム・アストロト

ガンダム・アストロトが初めてトライエイジに登場したのは「鉄血の5弾」のデラレシモートから。迫りくるアストロトの脅威をかいくぐり「フルモデル」を獲得すれば、自分でアストロトの開発が可能になるというものだ。



ガンダム・ダンタリオン

月鋼でも活躍を見せるダンタリオンだが、その初出は「鉄血の5弾」。オリジナルMSとして登場したダンタリオンは強襲の抑揚で形態を変化させる戦術に優れた機体だ。イラストはデザインを手がけた森原保描き下ろしになっているのも見せない。



7月からは「バーサイグニッション」が稼働
新たに追加された新カテゴリーも紹介!

トライエイジでは、2017年7月20日より最新シリーズ「バーサイグニッション01」の稼働が開始された。現在ネット配信にて展開中の「機動戦士ガンダム Twilight AXIS」登場機体が参戦するが、7枚目のカードとなる「イグニッションカード」が追加されるなど、新感覚のカードバトルが体験できる。また、1年ぶりとなる「シーカレットアレア」が今作で復活したことにも注目したい。



イグニッションカードとは?

「イグニッションカード」は「MSカード」「パイロットカード」に加えて新しく追加された第3のカードカード。必殺技で敵を撃破できなければ、イグニッションカードの効果で勝方が必勝の必殺技を放ってくれる。



DATA

メーカー：バンダイ
ジャンル：トレーディングカード
アーケードゲーム
1プレイ 100円 税込
※100円につき、税込必ず1カードが出来ます
<http://www.gundam-trv.com>



高アートには、Twilight AXISからトリスタン、ザクⅡ改のほか、カンドムUCのユニコーン・カノンなど多数が登場。イグニッションカードにも高アートな物があるようだ。

MOBILE SUIT GUNDAM IRON-BLOODED ORPHANS

ALL CREDIT

STAFF

企画 — サンライズ
原作 — 矢立 篤・富野由悠季
監督 — 長井龍雪
シリーズ構成 — 岡田昇司
キャラクターデザイン — 伊藤 雄
キャラクターデザイン — 千葉道造
メカデザイン — 鹿尾直広・老松川義武、形部一平、寺岡賢司、鷹原 保
美術 — 草薙
音楽 — 横山克
制作協力 — 劇場・ADK
製作 — サンライズ・MBS

CAST

三日月・オーガス | 河西健吾
オルカ・イシカ | 稲谷佳正
ビスクット・グリーン | 江川豪樹
ユージン・セシス・スターク | 梅原裕一郎
昭弘・アルトランド | 内匠靖明
ノルバシノ | 村田太志
タカキノ | 天崎滉平
ライドマスク | 田村睦心
ヤマギ・キルマン | 斎藤壮馬
クーデリア・懲罰・バン・スタンイン | 矢崎裕香
アトミクタ | 金元寿子
マクギリ・フレッド | 横井李宏
ガエリオ・ボーディン | 松風雅也
ラスター・エリオン | 大川 透

STORY

【第1話】铁と血
脚本 — 岡田昇司
絵コンテ — 長井龍雪
演出 — 長井龍雪、ヤマトナオミチ
キャラクター作画監督 — 千葉道造
メカニック作画監督 — 有澤 寛

【第2話】バルバース
脚本 — 岡田昇司
絵コンテ — 長井龍雪、ヤマトナオミチ、柿本慎也
演出 — ヤマトナオミチ
キャラクター作画監督 — 赤井尚尚
メカニック作画監督 — 久壽木信介

【第3話】歎歌
脚本 — 岡田昇司
絵コンテ — 柿本慎也、大張正己
演出 — 柿本慎也
キャラクター作画監督 — 大賀健一、大賀之仁
メカニック作画監督 — 大張正己

【第4話】命の儀仗
脚本 — 根元康三
絵コンテ — 宮尾和也
演出 — 波野昭二

キャラクター作画監督 — 改 孝雄
メカニック作画監督 — 宇田早紀子

【第5話】毒い恋の向こう
脚本 — 稲志田一
絵コンテ — 大塚 健
演出 — うえだしげる
キャラクター作画監督 — しんばんたくろう
メカニック作画監督 — 大塚 健

【第6話】彼等について
脚本 — 土屋理恵
絵コンテ — 西澤 露
演出 — 福永希
キャラクター作画監督 — 小谷杏子
メカニック作画監督 — 阿部宗孝

【第7話】いさなとり
脚本 — 稲志田一
絵コンテ — 西澤 露、寺田 嘉
演出 — ヤマトナオミチ
キャラクター作画監督 — 戸井田珠里
メカニック作画監督 — 有澤 寛

【第8話】香りゆうかたち
脚本 — 桐原政三
絵コンテ — 久藤 翔
演出 — 久藤 翔
キャラクター作画監督 — 赤井尚尚、坂本修司、中島 浩
メカニック作画監督 — 久壽木信介

【第9話】闇
脚本 — 国田裕里
絵コンテ — 大橋吉光
演出 — 久藤 翔
キャラクター作画監督 — 大賀健一、大賀之仁
メカニック作画監督 — 大張正己

【第10話】明日からの手紙
脚本 — 土屋理恵
絵コンテ — 西澤 露
演出 — 大久保 朋
キャラクター作画監督 — 改 孝雄、宇田早紀子
メカニック作画監督 — 宇田早紀子
キャラクター作画監督 — 中島 浩、坂本修司、山本美佳

【第11話】ヒューマン・デブリ
脚本 — 稲志田一
絵コンテ、演出 — 稲田慎也
キャラクター作画監督 — しんばんたくろう
メカニック作画監督 — 阿部慎吾

【第12話】離婚
脚本 — 桐原政三
絵コンテ — 西澤 露
演出 — うえだしげる
キャラクター作画監督 — 小谷杏子
メカニック作画監督 — 阿部宗孝

【第13話】葬送
脚本 — 岡田昇司
絵コンテ — 河野芳晴

演出 — ヤマトナオミチ
キャラクター作画監督 — 戸井田珠里、中島 浩
メカニック作画監督 — 大張正己

【第14話】希望を運ぶ船
脚本 — 士屋理恵
絵コンテ — 久行宏和
演出 — 福永希
キャラクター作画監督 — 赤井尚尚、坂本修司、牧 孝雄
メカニック作画監督 — 久壽木信介

【第15話】足踏のゆくえ
脚本 — 稲志田一
絵コンテ — 今井 駿
演出 — 沢野昭二
キャラクター作画監督 — 大賀健一、大賀之仁
メカニック作画監督 — 阿部博博
キャラクター作画監督協力 — 中島 浩、戸井田珠里

【第16話】フミタン・アドモス
脚本 — 大西信介
絵コンテ — 大橋吉光
演出 — 久藤 翔
キャラクター作画監督 — 野崎真一、山本美佳、河合桃子、宇田早紀子
メカニック作画監督 — 宇田早紀子
キャラクター作画監督協力 — 坂本修司

【第17話】クーデリアの決戦
脚本 — 土屋理恵
絵コンテ — 西澤 露
演出 — 大久保 朋
キャラクター作画監督 — しんばんたくろう
メカニック作画監督 — 有澤 寛

【第18話】声
脚本 — 桐原政三、岡田昇司
絵コンテ — 久行宏和、大橋吉光
演出 — 大橋吉光
キャラクター作画監督 — 小谷杏子
メカニック作画監督 — 阿部慎吾

【第19話】威いの重力
脚本 — 岡田昇司
絵コンテ — 稲田慎也、寺田 嘉
演出 — 一橋田慎也
キャラクター作画監督 — 戸井田珠里、中島 浩
メカニック作画監督 — 阿部宗孝

【第20話】相棒
脚本 — 大西信介
絵コンテ — 西澤 露
演出 — 福永希
キャラクター作画監督 — 坂本修司、赤井尚尚、真島シロウ
メカニック作画監督 — 久壽木信介

【第21話】運るべき場所へ
脚本 — 稲志田一
絵コンテ — 西澤 露、久行宏和
演出 — うえだしげる
キャラクター作画監督 — 大賀健一、大賀之仁
メカニック作画監督 — 大張正己

【第23話】まだ遅れない

脚本——土屋理敬
絵コンテ——西澤 智
演出——ヤマトナオミチ
キャラクター作画監督——野島真一、山本美佳、河合桃子
メカニック作画監督——阿部邦博

【第23話】最後の嘘

脚本——岡田健里、鶴志田一
絵コンテ——西澤 智、寺岡 順
演出——池野聰二
キャラクター作画監督——しんぼたくろう
メカニック作画監督——宇田早翠子

【第24話】未来の相撲

脚本——岡田健里、鶴志田一
絵コンテ——寺岡 順、長井耕雪
演出——大橋景志光、大久保 朋
キャラクター作画監督——小谷吉子、中島 晃、
高瀬貴貴
メカニック作画監督——阿部邦博、片山 学、有澤 寛
キャラクター作画監督協力——山本美佳、河合桃子
メカニック作画監督協力——伊藤一樹

【第25話】鉄拳団

脚本——岡田健里
絵コンテ——長井耕雪、寺岡 順
演出——長井耕雪、鶴志田博也
キャラクター作画監督——千葉道徳、大貫健一、
牧 奉雄、戸井田珠里
メカニック作画監督——有澤 寛
メカニック作画監督協力——阿部宗孝

【第26話】新しい山

脚本——岡田健里
絵コンテ——長井耕雪
演出——長井耕雪
キャラクター作画監督——千葉道徳
メカニック作画監督——有澤 寛

【第27話】愛の消ゆ中

脚本——岡田健里
絵コンテ——西澤 智
演出——ヤマトナオミチ
キャラクター作画監督——戸井田珠里
メカニック作画監督——有澤 寛

【第28話】夜明け前の戦い

脚本——鶴志田一
絵コンテ——寺岡 順
演出——うえだしきる
キャラクター作画監督——小谷吉子
メカニック作画監督——大貫健一

【第29話】出世の引き金

脚本——鶴志田一
絵コンテ——亀井 治
演出——承 希
キャラクター作画監督——しんぼたくろう
メカニック作画監督——阿部宗孝

【第30話】アーブラ防衛拳銃式典

脚本——大西信司、岡田健里
絵コンテ——西澤 智
演出——池野聰二
キャラクター作画監督——中島 晃、大貫健一
メカニック作画監督——高瀬貴
キャラクター作画監督協力——戸井田珠里、野崎真一

【第31話】無言の戦争

脚本——鶴志田一
絵コンテ——寺岡 順
演出——三宅和男
キャラクター作画監督——吉川真一、高瀬貴
メカニック作画監督——宇田早翠子

【第32話】友よ

脚本——岡田健里、鶴志田一
絵コンテ——寺岡 順、鈴木慎也
演出——鈴木慎也
キャラクター作画監督——瀧田貴吾、中本 尚
メカニック作画監督——久壽米木信介
キャラクター作画監督協力——中島 晃、大貫健一、
斎藤 香

【第33話】火星の王

脚本——岡田健里
絵コンテ——亀井 治
演出——久澤 真
キャラクター作画監督——戸井田珠里、森下博光
メカニック作画監督——大貫健一
キャラクター作画監督協力——中島 晃、野崎真一、
斎藤 香

【第34話】ヴィタール立つ

脚本——鶴志田一、岡田健里
絵コンテ——齊藤哲人、鶴志田一
演出——ヤマトナオミチ
キャラクター作画監督——小谷吉子
メカニック作画監督——高瀬貴
キャラクター作画監督協力——中本 尚

【第35話】自らめし犯祭

脚本——鶴志田一、岡田健里
絵コンテ——亀井 治、赤井和樹
演出——うえだしきる
キャラクター作画監督——しんぼたくろう
メカニック作画監督——阿部宗孝

【第36話】被れた裏

脚本——吉野弘幸
絵コンテ——赤井和樹、齊藤哲人
演出——承 希
キャラクター作画監督——中島 晃、斎藤 香
メカニック作画監督——久壽米木信介
メカニック作画監督協力——高瀬貴、阿部宗孝

【第37話】クリセ防衛戦

脚本——鶴志田一、岡田健里
絵コンテ——寺岡 順、亀井 治
演出——池野聰二
キャラクター作画監督——大貫健一、中本 尚
メカニック作画監督——有澤 寛

【第38話】天使を説く者

脚本——鶴志田一、岡田健里
絵コンテ——寺岡 順、斎藤哲人、忍海信一
演出——鶴志田一
キャラクター作画監督——塙川貴史、豊田聰子
メカニック作画監督——大貫健一
キャラクター作画監督協力——別所ゆうき、斎藤 香、
江上更樹
メカニック作画監督協力——久壽米木恒歩、野崎真一

【第39話】勘言

脚本——岡田健里、吉野弘幸
絵コンテ——達藤広隆、亀井 治
演出——三宅和男
キャラクター作画監督——戸井田珠里、森下博光
メカニック作画監督——阿部宗孝
キャラクター作画監督協力——野崎真一

【第40話】燃ゆる太陽に飛らざれて

脚本——黒田洋介
絵コンテ——齊藤哲人、亀井 治
演出——ヤマトナオミチ
キャラクター作画監督——小谷吉子
メカニック作画監督——阿部宗孝
キャラクター作画監督協力——戸井田珠里

【第41話】人として当たり前の

脚本——岡田健里
絵コンテ——寺岡 順
演出——吉川真一、斎藤 香
メカニック作画監督——宇田早翠子

【第42話】としつ

脚本——植口達人、岡田健里
絵コンテ——齊藤哲人、鈴井 治、戸井田勇樹
演出——浅田秀樹
キャラクター作画監督——中島 晃、吉川真一
メカニック作画監督——高瀬貴一、鈴木勘太

【第43話】たどりついた真意

脚本——鶴志田一、岡田健里
絵コンテ——小林 貴、大貫健一
演出——承 希
キャラクター作画監督——大貫健一、江上更樹、
吉川真一
メカニック作画監督——大貫健一

【第44話】魂を手にした男

脚本——岡田健里、植口達人
絵コンテ——西澤 智、忍海信一
演出——池野聰二
キャラクター作画監督——豊田聰子、中本 尚、
大庭之仁、塙川貴史
メカニック作画監督——久壽米木信介
キャラクター作画監督協力——中島 晃、斎藤 香

【第45話】これが最後なら

脚本——黒田洋介
絵コンテ——寺岡 順、亀井 治
演出——鶴志田一
キャラクター作画監督——戸井田珠里、森下博光、
神谷美也子、山崎寛之
メカニック作画監督——久壽米木信介
キャラクター作画監督協力——野崎真一

【第46話】誰があれ

脚本——鶴志田一、岡田健里
絵コンテ——小林 貴、イシグロヨシウヘイ
演出——三宅和男
キャラクター作画監督——小谷吉子、戸井田珠里
メカニック作画監督——阿部宗孝

【第47話】生け贋

脚本——岡田健里
絵コンテ——齊藤哲人、亀井 治
演出——うえだしきる
キャラクター作画監督——しんぼたくろう
メカニック作画監督——岡田健一

【第48話】釣索

脚本——岡田健里
絵コンテ——達藤広隆、西澤 智
演出——池野聰二
キャラクター作画監督——中島 晃、斎藤 香、
吉川真一、江上更樹
メカニック作画監督——大貫健一

【第49話】マグギリス・ファリド

脚本——岡田健里
絵コンテ——達藤広隆、西澤 智、寺岡 順
演出——大久保 朋
キャラクター作画監督——大貫健一、中本 尚、豊田聰子、
神谷美也子、山崎寛之
メカニック作画監督——宇田早翠子、高瀬貴
キャラクター作画監督協力——阿部宗孝

【第50話】波等の極場所

脚本——岡田健里
絵コンテ——寺岡 順、小林 貴、長井耕雪
演出——長井耕雪、鶴志田一
キャラクター作画監督——千葉道徳、大貫健一、森下博光、
小谷吉子、戸井田珠里
メカニック作画監督——宇田早翠子、高瀬貴
キャラクター作画監督協力——阿部宗孝

STAFF

編集

林 彩奈

鈴木進介(セブンデイズウォー)

清水耕司(セブンデイズウォー)

執筆

木川明彦(SKULL BEAR)

坂井由人

坂井直人

河合宏之

デザイン

川島弘世

協力

サンライズ

パンダイホビー事業部

メガハウス

パンダイカード事業部

(順不同・敬称略)

ホビージャパンMOOK807
機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ
第2期 コンプリーション

2017年9月1日 初版発行

【編集】木村 学

【発行人】松下大介

【発行所】株式会社ホビージャパン

〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8

TEL 03(5304)7901(編集)

TEL 03(5304)9112(販売)

【印刷所】株式会社誠洋堂

丸子一郎【本のページ印刷】(0)周辺や抜け落ちは
購入された書店名を明記して当社バブリッシュサービス課までお問い合わせください。
説明は当社負担でお取り扱いいたします
但し、書店で購入したものについてはお取り扱いできません

禁無断複数複製

©2017サンライズ・KIDS

©2017サンライズ

Printed in Japan
900-4-7986-1493-9 C9476